



R9001320

MANUEL D'UTILISATEUR



BARCO PROJECTION SYSTEMS



**GRAPHICS
9200**

R9001320

MANUEL D'UTILISATEUR

Suite à une recherche constante, les informations de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis.

Produit par BARCO SA, Février 1997.
Tous droits réservés.

Les marques déposées sont les droits de leurs propriétaires.

Imprimé en Belgique

BARCO SA/Projection Systems

Noordlaan 5
B-8520 Kuurne
Belgique

Imprimé en Belgique

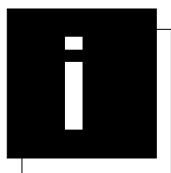


TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	i-1
PRESCRIPTIONS DE SECURITE	1-1
DEBALLAGE ET DIMENSIONS	2-1
Déballage	2-1
Dimensions du Projecteur	2-1
Installation de la pile dans l'UCD	2-2
GUIDE D'INSTALLATION	3-1
Environnement	3-1
La lumière ambiante	3-1
Quel type d'écran?	3-1
Quelle grandeur d'image?	3-1
Où installer le projecteur?	3-2
Comment installer un objectif de projection?	3-2
POSITION ET FONCTIONS DES COMMANDES	4-1
Terminologie du panneau de commande avant	4-1
Terminologie du panneau de commande intégré	4-1
COMPOSITION D'INSTALLATION	5-1
RACCORDEMENTS	6-1
Raccordement du Câble d'alimentation	6-1
Fusibles	6-1
Mettre en marche	6-1
Mettre en attente	6-2
Arrêter	6-2
Raccordements d'entrée	6-2
Insertion du Module dans le BARCOGRAPHICS 9200:	6-2
Module d'entrée Vidéo/S-Vidéo	6-3
Module d'entrée analogique RVB	6-4
Module d'entrée composant	6-5
Module d'entrée RVB3S/RV3sB	6-6
Raccorder un ordinateur, p.ex. PC IBM (ou compatible), Apple Macintosh à l'entrée RS 232 du projecteur.	6-7
Réglage de la vitesse de communication avec un ordinateur.	6-7
Raccorder un RCVDS 800 ou RCVDS 05 au projecteur.	6-8
Raccorder un VS05 au projecteur	6-8
Raccorder un récepteur IR 800 au projecteur	6-8
COMMANDE DU PROJECTEUR	7-1
Comment utiliser votre Unité de Commande à Distance?	7-1
Adresse du projecteur	7-1
Comment afficher une adresse de projecteur?	7-2
Comment programmer une adresse dans l'Unité de Commande à Distance?	7-2
Réglages d'image à accès direct	7-2
DEMARRAGE DU MODE REGLAGE	8-1
Mode Réglage	8-1
MODE REGLAGE A ACCES ALEATOIRE	9-1
Démarrage du Mode Réglage à Accès Aléatoire	9-1
Service fichier	9-1
Charger un fichier	9-2
Modifier un fichier	9-2
Renommer	9-5
Copier	9-5
Effacer	9-6
Options fichier	9-6
Correction image	9-6
Synchro lente/rapide	9-7
Image fixe	9-7
Equilibrage couleur	9-7
Gamme	9-7
Géométrie	9-8

Déplacement	9-8
Taille	9-8
Trapèze latéral	9-9
Suppression	9-9
Options	9-10
INSTALLATION	10-1
Mise en marche du mode installation	10-1
Entrées	10-1
Convergence	10-2
Configuration	10-4
Mires internes	10-4
MODE SERVICE	11-1
Démarrage du mode service	11-1
Identification	11-2
Changer le Code d'accès	11-3
Comment activer ou désactiver le code d'accès?	11-3
Comment changer le code d'accès?	11-4
Changer de Langue	11-4
Changer l'Adresse du Projecteur	11-4
Changer la Vitesse de Communications	11-4
Initialiser lampe	11-5
Historique lampe	11-5
Réduire l'éclairage	11-5
Réglage panneau	11-6
Réglage des entrées	11-6
Alignement 60 Hz	11-6
I ² C Diagnostic.	11-6
Annexe A : Fichiers standards de l'installation	A-1
Annexe B : Objectifs	B-1
Focaliser l'objectif	B-1
Procédure pour nettoyer l'objectif	B-1
Objectifs	B-2
Annexe C : Numéros de source 90 - 99	C-1

1

PRESCRIPTIONS DE SECURITE

Les projecteurs sont fabriqués conformément aux exigences des normes de sécurité internationales IEC950, UL 1950 et CSA C22.2 No. 950. Ces normes de sécurité sont imposées aux équipements de la technologie informatique incluant les équipements électriques.

Ces normes de sécurité imposent des exigences importantes sur l'emploi des composants, des matériaux et de l'isolation dont la sécurité est critique, afin de protéger l'utilisateur contre le risque d'une décharge électrique et d'avoir accès aux parties sous tension. Les normes de sécurité imposent également des limitations concernant la hausse de la température interne et externe, les niveaux de radiation, la stabilité et la force mécanique, la construction du cadre métallique à l'intérieur et la protection contre les risques d'incendie.

Les épreuves auxquelles l'équipement a été subi assurent la sécurité totale de l'utilisateur, même lorsque l'équipement ne fonctionne pas normalement.

Instructions pour l'installation

Lire ce manuel complètement avant de mettre l'appareil en fonctionnement et le conserver pour consultation ultérieure.

L'installation et les réglages préliminaires devraient être faits par du personnel qualifié BARCO ou par des agents autorisés du service BARCO.

DONNEES POUR LE PROPRIETAIRE

Le numéro de pièce et le numéro de série sont situés à l'arrière du projecteur. Copier ces numéros dans les espaces prévus ci-dessous. Se référer à ces numéros chaque fois que vous consultez votre agent BARCO concernant cet appareil.

NUMERO DE PIECE :

NUMERO DE SERIE :

AGENT :

Si cet autocollant ou ce cadre est visible sur le projecteur ou sur une partie intérieure du projecteur, ne pas ouvrir si vous n'êtes pas qualifié.



L'éclair avec une tête de flèche dans un triangle indique à l'utilisateur que les pièces à l'intérieur de l'appareil présentent un risque de chocs électriques.



Le point d'exclamation dans un triangle indique à l'utilisateur que des instructions de fonctionnement et/ou de service sont comprises dans la documentation technique de cet équipement.

AVERTISSEMENT

POUR EVITER DES RISQUES D'INCENDIE OU DE CHOCS ELECTRIQUES, NE PAS EXPOSER CE PROJECTEUR A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE

Commission Fédérale de Communication (FCC statement)

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites imposées aux appareils digitaux de la classe A, selon la section 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences lorsque l'utilisation doit se faire dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie aux fréquences radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du manuel, il peut créer des interférences désavantageuses dans les communications radio. L'utilisation de cet équipement dans des zones résidentielles peut créer des interférences. Le cas échéant, l'utilisateur devra prendre toutes les mesures requises pour les amoindrir, à ses propres frais.

Instructions pour l'utilisateur :

Si cet équipement cause des interférences de radio ou de télévision, l'utilisateur peut essayer de corriger les interférences en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Ré-orienter l'antenne radio ou télévision.
- Déplacer l'équipement par rapport au récepteur.
- Brancher l'appareil sur une autre prise de telle sorte que l'appareil et le récepteur se trouvent sur différents circuits électriques.
- Fixer les connecteurs des câbles à l'équipement au moyen de vis.

Remarque :

L'utilisation de câbles blindés est exigée afin d'observer les règles de la section 15 des règles FCC.

Prescriptions de sécurité générales

- * Lire toutes les prescriptions de sécurité et de fonctionnement avant d'utiliser cet appareil.
- * Le manuel de prescriptions de sécurité et de fonctionnement doit être conservé pour consultation ultérieure.
- * Il faut respecter tous les avertissements mentionnés sur le projecteur et dans les manuels.
- * Suivre fidèlement toutes les prescriptions d'utilisation et de fonctionnement de cet équipement.

SECURITE

- * Cet équipement doit fonctionner sur une source à courant alternatif. Ce projecteur peut être branché sur un système à IT courant.
- * Cet appareil est équipé d'un connecteur à trois broches, une étant mise à la terre. Le connecteur n'est adapté qu'à des prises de courant du type avec mise à la terre. Ceci est une mesure de sécurité. Si le connecteur ne s'adapte pas dans la prise, contacter votre électricien pour remplacer la prise non valable. Ne pas compromettre le but du connecteur de terre.

Avertissement pour les utilisateurs : LE PROJECTEUR DOIT ÊTRE MIS À LA TERRE avec le cordon secteur fourni.

(Si le cordon secteur ne correspond pas à cet usage, consulter votre distributeur).

Cordon d'alimentation avec connecteur CEE7

Les couleurs des fils du cordon d'alimentation sont codées comme suit :

Vert et jaune :	terre
Bleu :	neutre
Brun :	sous tension (actif)

- * Ne rien laisser en appui sur le cordon d'alimentation. Ne pas placer ce cordon là où l'on risque de marcher dessus.
- * Pour débrancher le cordon, le tirer par le connecteur, jamais par le cordon même.
- * Si on utilise une rallonge, vérifier que le total des courants des appareils raccordés à cette rallonge ne dépasse pas la capacité nominale du câble de rallonge. Vérifier aussi que la somme des consommations des appareils raccordés à la prise murale ne dépasse pas 15 ampères.
- * Ne jamais introduire un objet quelconque dans l'appareil à travers les fentes du boîtier, car ils pourraient être en contact avec des points de tension dangereux ou court-circuiter des pièces, ce qui pourrait entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
- * Ne jamais répandre un liquide quelconque sur l'appareil. Si un liquide ou un objet solide s'introduit dans le boîtier, débrancher l'appareil et le faire vérifier par du personnel qualifié avant de reprendre l'utilisation.
- * Foudre - Pour une protection supplémentaire de cet appareil vidéo lors d'un orage ou s'il n'est pas employé ou laissé sans surveillance pendant de longues périodes, le débrancher de la prise murale. Ceci évite tout endommagement au projecteur par la foudre ou par des impulsions sur le secteur.
- * Avant de débrancher le projecteur, réduire la chaleur de la lampe en commutant le projecteur en mode d'attente et laisser refroidir la lampe du projecteur pendant 15 minutes au moins. Puis le projecteur peut être débranché par l'interrupteur secteur.

L'Installation

- * Ne pas placer le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable. Le projecteur risquerait de tomber et de souffrir des dégâts sérieux.
- * Ne pas utiliser le projecteur à proximité d'eau.
- * N'utiliser que le cordon d'alimentation fourni avec votre projecteur. Bien qu'ils se ressemblent, d'autres cordons d'alimentation n'ont pas subi des tests de sécurité dans l'usine et pour cette raison ils ne peuvent pas être utilisés pour actionner le projecteur. Si vous avez besoin d'un cordon d'alimentation de remplacement, contactez votre agent.
- * Les fentes et les ouvertures pourvues dans le boîtier et au dos ou sur le fond, sont destinées à la ventilation. Pour assurer un fonctionnement fiable du projecteur et le protéger de toute surchauffe, ses ouvertures ne doivent être ni obstruées ni recouvertes. Les ouvertures ne devraient jamais être obstruées en plaçant l'appareil sur un lit, un divan, un tapis ou toute autre surface similaire. L'appareil ne devrait jamais être placé près ou au-dessus d'un radiateur ou autre source de chaleur. Ce projecteur ne doit pas être installé dans une installation encastrée ou fermée, sauf si une ventilation suffisante est assurée.
- * Laisser suffisamment d'espace autour du projecteur et ne pas obstruer la circulation de l'air. Ne pas mettre des feuilles libres ou

Entretien et Réparation

Ne pas essayer de réparer le projecteur vous-même, puisque l'ouverture du boîtier ou l'enlèvement des blindages peuvent vous exposer à une puissance électrique dangereuse et au risque d'une décharge électrique.

Contactez le service technique qualifié dans les cas suivants :

- Si le cordon secteur ou la prise de courant est endommagé ou effiloché.
- Si du liquide a coulé dans le projecteur.
- Si l'appareil a été exposé à la pluie ou à de l'eau.

- Si l'appareil ne fonctionne pas normalement, bien que les instructions soient correctement suivies. Ne régler que les commandes décrites dans les instructions de fonctionnement, car un mauvais réglage d'autres commandes peut entraîner des dégâts et souvent nécessiter un travail important par un technicien qualifié pour remettre l'appareil en conditions de fonctionnement normal.
- Si l'appareil est tombé ou si le boîtier est endommagé.
- Si l'appareil présente des changements nets de performance, indiquant un besoin de réparation.

Pièces de rechange - Lorsqu'on a besoin de pièces de rechange, veiller à ce que le technicien de service utilise des pièces d'origine BARCO ou des pièces équivalentes autorisées qui ont les mêmes caractéristiques que la pièce d'origine BARCO. Un remplacement par des pièces de rechange non autorisées peut nuire à la performance et la fiabilité, entraîner incendies, chocs électriques ou d'autres dangers. L'utilisation de pièces de rechange non autorisées peut annuler la garantie.

Vérification de sécurité - Lorsqu'un service ou une réparation sur ce projecteur est terminé, demander au technicien de service de vérifier la sécurité pour que le projecteur soit en bon état de fonctionnement.

Le projecteur emploie une lampe halogène à vapeurs métalliques de 1500 W. Remplacer la lampe par une lampe de projection quelconque peut causer la surchauffe ou une qualité de l'image inacceptable. N'utiliser que des lampes de projection indiquées par BARCO, par un agent autorisé de BARCO ou un service.

Nettoyage

Débrancher l'appareil de la prise avant tout nettoyage. Ne pas utiliser des détergents liquides ou des aérosols. Utiliser un chiffon humide pour le nettoyage.

Pour garder au boîtier son aspect neuf, le nettoyer régulièrement avec un chiffon doux. Des taches tenaces peuvent être enlevées avec un chiffon humidifié par une solution de détergent doux. Ne jamais utiliser des solvants forts, tels que du 'thinner' ou du benzène, ni des produits de nettoyage abrasifs, car ils pourraient endommager le boîtier.

Pour garantir les meilleures performances et définitions, les objectifs de projection sont spécialement traités avec un revêtement anti-reflets. En conséquence : éviter de toucher les objectifs. Pour enlever la poussière de l'objectif, utiliser un chiffon sec et doux. Ne pas utiliser de chiffon humide, de solution détergente ou de diluant. Respecter la méthode de nettoyage des objectifs indiquée dans l'annexe D du manuel d'utilisateur.

Ré-emballage

Conserver l'emballage et les produits d'emballage d'origine, ils seront d'un précieux secours pour expédier le projecteur le cas échéant. Pour une protection maximale, ré-emballer l'appareil de la même façon qu'à l'usine.

Eclairage

Pour garantir la meilleure qualité possible de l'image projetée, il est essentiel que l'éclairage ambiant incident sur l'écran soit réduit au strict minimum.

Lors de l'installation du projecteur et de l'écran, il faut veiller à éviter toute exposition directe de l'écran à la lumière ambiante. Éviter tout éclairage perturbateur sur l'écran par des rayons du soleil ou des éclairages fluorescents.

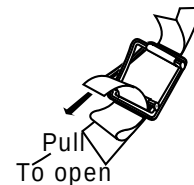
L'utilisation d'un éclairage ambiant contrôlable, tel qu'un spot incandescent ou un variateur de lumière est recommandée pour obtenir un éclairage correct de la pièce. Dans la mesure du possible veiller à ce que les parois et le sol de la pièce dans laquelle le projecteur doit être installé soient non-réfléchissants et de couleur foncée. Des surfaces brillantes réfléchissent et diffusent la lumière ambiante et par conséquent réduisent le contraste de l'image sur l'écran.

2

DEBALLAGE ET DIMENSIONS

Déballage

Pour ouvrir le ruban, tirer l'étrier de serrage comme illustré dans le premier dessin.

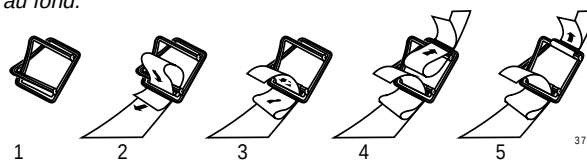


Enlever le projecteur du carton et le mettre sur une table.

Pour le transport, le projecteur est fixé sur une planche en bois avec trois boulons. Utiliser un serre-écrou de 13 mm pour desserrer ces boulons. Si le projecteur est placé sur une table, il est obligatoire de fixer les trois pieds (voir illustration sur cette page). Ces pieds sont montés sur la même planche. Chaque pied contient une partie métallique et two pièces plastiques. Dévisser les deux pièces plastiques. Dévisser le boulon qui fixe la partie métallique à la planche avec un serre-écrou. Garder ces boulons et les rondelles, ils sont nécessaire pour monter les pieds au projecteur. Monter la partie métallique avec un boulon et une rondelle au projecteur et insérer les deux pièces plastiques.

Avertissement: Pour éviter une surchauffe du projecteur placé sur une table, enlever toujours la planche en bois et fixer les 3 pieds d'appui afin de permettre une circulation d'air via le filtre de poussière incorporé au fond.

Conserver toutes les pièces d'origine, elles seront très utiles si vous devez expédier le projecteur. Pour une protection maximale, réemballer le projecteur de la même façon qu'à l'usine.

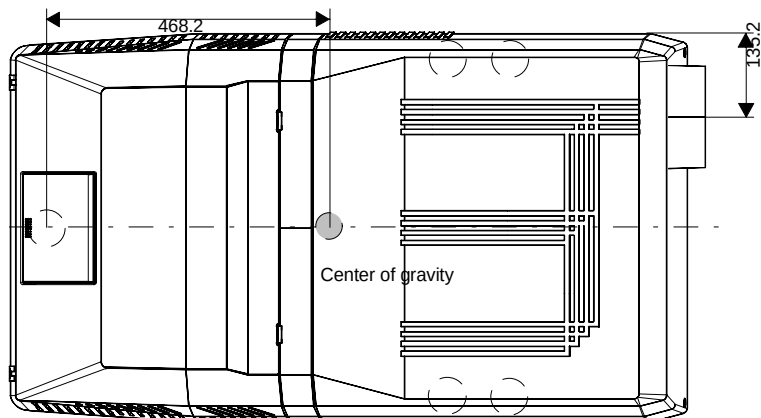
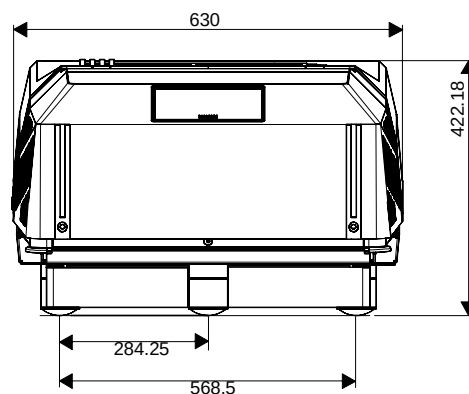
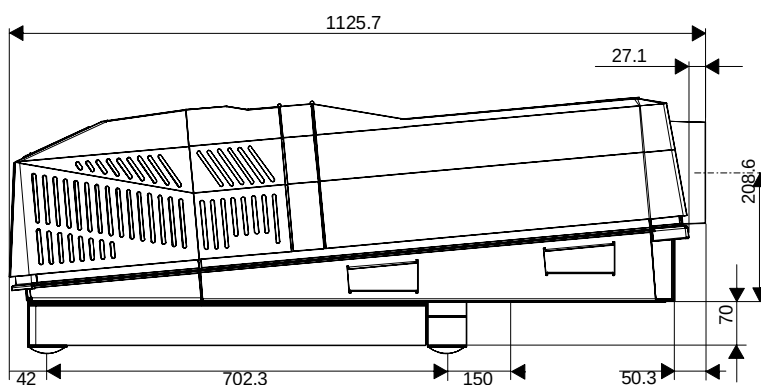


Contenu de la boîte :

- 1 BARCOGRAPHICS 9200
- 1 Unité de Commande à Distance (UCD) + une pile de 9V
- 1 cordon d'alimentation avec une prise de courant du type CEE7
- 1 manuel d'utilisateur
- 3 pieds d'appui

Dimensions du Projecteur

(unités : mm)



Quelques exemples d'objectifs:

Nom de l'objectif (*)

HD(1.2:1)
HD(2.2:1)
HD(3.3:1)
HD(4.0:1)
HD(5:1)
HD(7:1)
HD(1.5-3:1)
HD(3-5.3:1)

(*) Plus d'informations concernant les objectifs, voir annexe F.

Installation de la pile dans l'unité de commande à distance.

Une nouvelle pile (pas encore installée pour économiser le temps de vie) est fournie dans le sac en plastique dans lequel le cordon secteur est emballé. Pour installer la pile, enlever le couvercle au dos de l'unité de commande à distance en poussant la clé indiquée vers le côté inférieur de l'UCD. Enlever en même temps le côté supérieur du couvercle (voir fig. 1).

Insérer la nouvelle pile de 9 V (type E-bloc ou équivalent) dans le compartiment inférieur et raccorder la pile à la plaque de contact.

Insérer la pile dans le compartiment inférieur et remettre le couvercle.

Remarque: l'adresse du projecteur doit être programmée dans la télécommande avant de l'utiliser (voir chapitre 'Commande du projecteur').

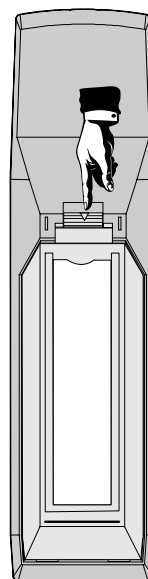


fig.1

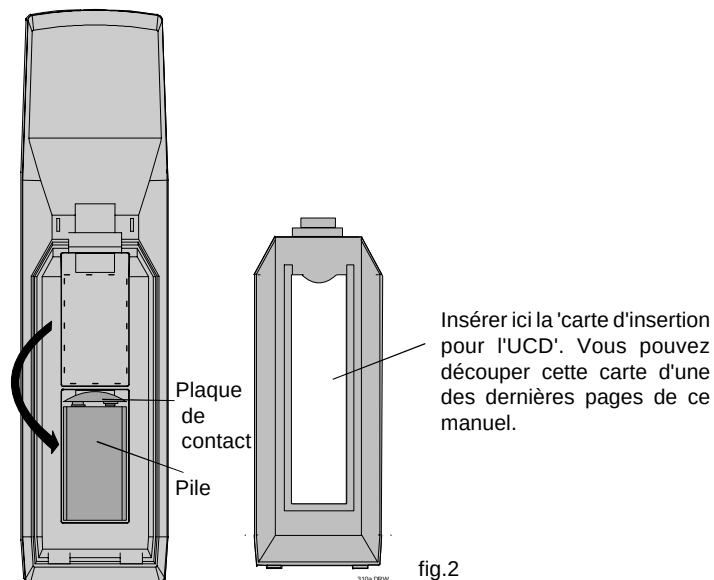


fig.2

3

GUIDE D'INSTALLATION

Guide d'installation

La grandeur de l'image, la lumière ambiante, la place du projecteur et le type d'écran utilisé sont les points critiques pour assurer un emploi optimal du système de projection.

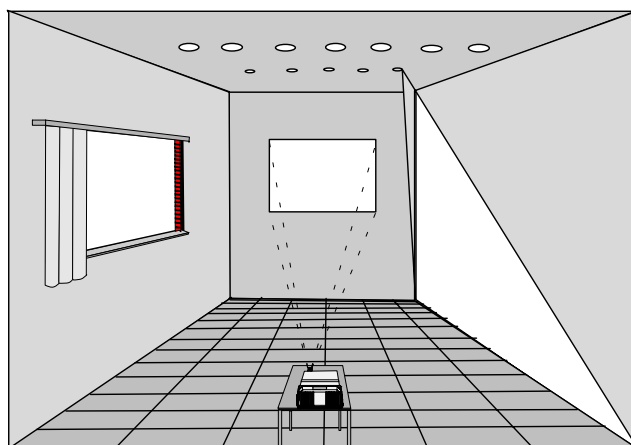
* Environnement

Ne pas utiliser le projecteur auprès de sources de chaleur telles que des radiateurs ou des convecteurs, ou dans un endroit soumis directement au rayonnement du soleil, ou dans un endroit poussiéreux ou humide. Comme la chaleur monte au plafond, il faut vérifier que la température à proximité de l'installation ne soit pas excessive.

* La lumière ambiante

Le niveau de luminosité de chaque pièce est constitué de la lumière directe ou indirecte et de l'éclairage fixe dans la pièce. La quantité de lumière ambiante déterminera la luminosité de l'image. Ainsi, il faut éviter la lumière directe sur l'écran.

Les fenêtres qui font face à l'écran doivent être couvertes de rideaux opaques pendant la projection. Il est préférable d'installer le projecteur dans une pièce dont les murs et le sol sont non-réfléchissants. L'emploi d'éclairages encastrés dans le plafond et réglables en intensité est également important. Trop de lumière ambiante cause une dégradation de l'image projetée: c'est-à-dire un manque de contraste entre les parties sombres et les parties claires de l'image. Plus l'image est grande plus l'effet est important. En règle générale, il faut assombrir la pièce jusqu'à ce qu'il reste suffisamment de lumière pour lire ou écrire confortablement. L'utilisation de spots est souhaitée pour l'éclairage de petites surfaces afin de réduire au minimum l'interférence avec l'écran.



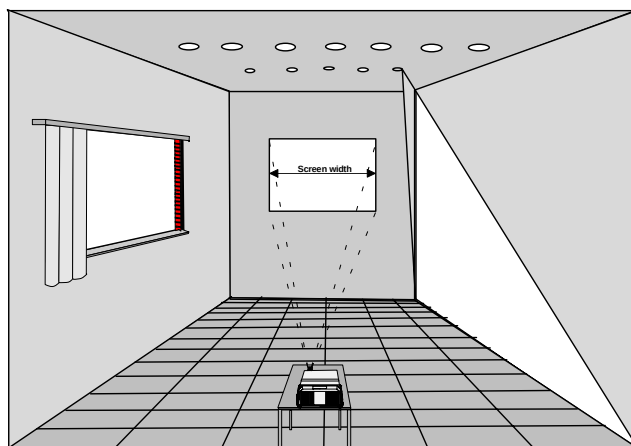
* Quel type d'écran?

En général, deux catégories d'écrans sont utilisés: les écrans pour une projection frontale et ceux utilisés pour une projection rétro.

Les écrans sont évalués en fonction de la qualité de lumière qu'ils reflètent (ou qu'ils transmettent dans le cas de rétroprojections). Le terme utilisé dans ce contexte est le GAIN de l'écran. Tant les écrans de projection frontale que les écrans de projection rétro sont évalués en termes de gain. Le gain varie d'un facteur 1 (x1) pour un écran blanc mat à un facteur 10 (x10) ou plus pour un écran recouvert de peintures réfléchissantes (aluminium). Le choix du gain dépend des préférences personnelles et de l'angle de vue souhaité.

Pour choisir le type d'écran, il faut déterminer où se trouveront les spectateurs et choisir le gain optimal. Un gain élevé fournira une image plus brillante, mais diminuera l'angle de vue.

Pour plus de renseignements concernant les types d'écrans, contacter votre fournisseur d'écran local.



* Quelle grandeur de l'image ?

Le BARCOGRAPHICS 9200 a été conçu pour projeter une grandeur d'image (vidéo) de 1.00 m (3.3ft) à 15.00m (49.2ft) avec un format d'image de 4 à 3.

* Où installer le projecteur?

Définitions des abréviations sur les dessins

B = Distance entre le plafond et le sommet de l'écran ou entre le sol et le fond de l'écran.

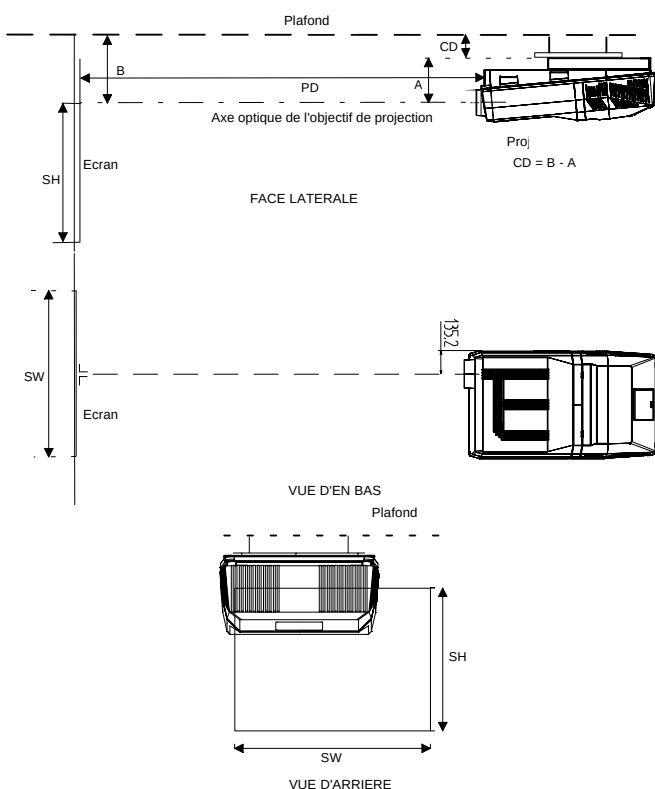
A = La valeur de correction, la distance entre le côté le plus bas du projecteur et le centre de l'objectif. La valeur doit être déduite de B pour atteindre le placement correct du projecteur. (A est une valeur constante pour toute largeur d'écran et type d'objectifs, A = 278.56 mm.)

CD = Distance totale entre le projecteur et le plafond ou le projecteur et le sol.

SW = La largeur de l'écran.

SH = La hauteur de l'écran (la hauteur de l'image).

PD = Distance du projecteur, distance entre l'écran et le projecteur.



Les entrées et la compatibilité des entrées au format du vidéo ordinateur:

Quelques exemples :

VIDEO et S-VIDEO

VIDEO EN COMPOSANTES

RVB ANALOGUE avec SYNCHRO STANDARD (SYNCHRO SUR VERT ou SYNCHRO SEPARÉE)

RVB ANALOGUE avec SYNCHRO à 3 NIVEAUX (SYNCHRO SUR VERT ou SYNCHRO SEPARÉE)

VGA : 640 x 480 pixels

MAC : 640 x 480 pixels

Super VGA : 800 x 600 pixels

XGA : 1024 x 768 pixels

jusqu'à 1280 x 1024 pixels

Sources avec une fréquence de pixels < 135 MHz

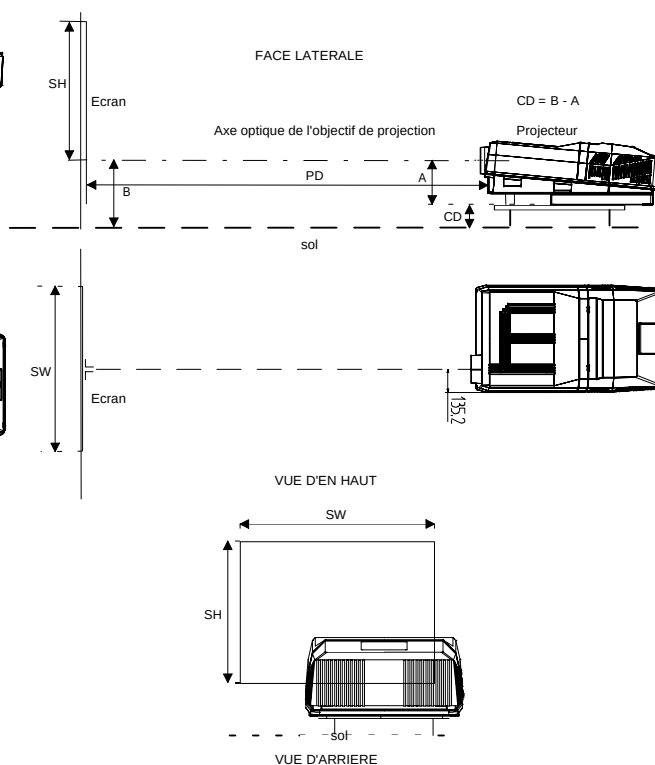
Sélection du type d'objectif

a) déterminer la largeur exigée de l'écran.

b) déterminer l'emplacement moyen du projecteur dans la pièce de projection par rapport à l'écran et mesurer la distance entre le projecteur et l'écran (PD).

c) référer aux diagrammes des objectifs afin de trouver la meilleure distance (PD) par rapport à la distance mesurée projecteur - écran pour la largeur requise de l'écran.

Le type d'objectif est déterminé (le nom de l'objectif est indiqué en haut de la page). Commencer la procédure d'installation du projecteur comme il est décrit dans le manuel.



* Comment installer un objectif de projection?

Le BARCOGRAPHICS 9200 est fourni sans objectif. Vous avez le choix entre les objectifs suivants:

HD(1.2:1)	HD(7:1)
HD(2.2:1)	HD(1.5-3:1)
HD(3.3:1)	HD(3.0-5.3:1)
HD(4.0:1)	WHD(3.5:1)
HD(5:1)	

Comment installer l'objectif sur BARCOGRAPHICS 9200?

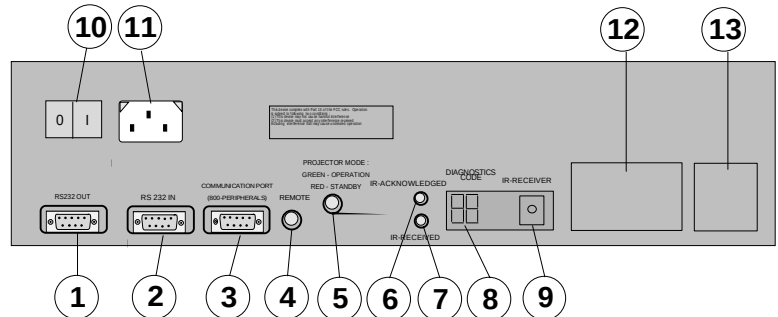
Enlever la mousse de caoutchouc de l'ouverture de la monture de l'objectif.

- Enlever le nouvel objectif du carton et enlever les couvertures de l'objectif.
- Tourner l'objectif dans la monture de l'objectif en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Mettre l'objectif au point (voir annexe C) et s'assurer de la position correcte par l'anneau de fixation en tournant cet anneau dans le sens des aiguilles d'une montre.

4

POSITION ET FONCTIONS DES COMMANDES

Terminologie du Panneau Avant



1

Entrée RS232: permet la communication avec un ordinateur externe, p. ex. PC IBM ou compatible, Macintosh ...

2

Sortie RS232: utilisé pour raccorder au projecteur suivant, fiche Entrée RS232 (communication pour PC ou MAC avec le projecteur suivant).

3

Entrée de Communication : permet la communication avec les périphériques 800.

4

Remote : entrée pour l'unité de commande à distance câblée.

5

Voyant du Projecteur : indique l'état du projecteur.

Pas de lumière : commutateur de secteur n'est pas enfoncé.
Lumière rouge : commutateur de secteur est appuyé, projecteur en mode d'attente.
Lumière verte : projecteur en mode opérationnel.

6

Indicateur IR : les signaux IR sont identifiés.

7

Détecteur IR : les signaux IR sont reçus sans savoir pour quel projecteur ils sont destinés.

8

Code Diagnostique : a) numéro de source
b) le code d'erreur : un code de deux chiffres est affiché en cas de défaut à l'intérieur du projecteur.

9

Récepteur IR : récepteur pour des signaux de contrôle transmis par l'unité de commande à distance IR.

10

Interrupteur d'Alimentation : '1' = on, '0' = off.

11

Entrée d'Alimentation: s'adapte automatiquement à une alimentation entre un réseau de 100 à 230 Vca.

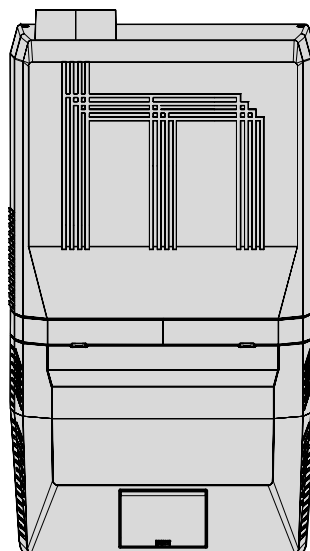
12

Plaque d'Identification: nom, numéro de série, numéro d'article.

Terminologie du Panneau de Commande Intégré

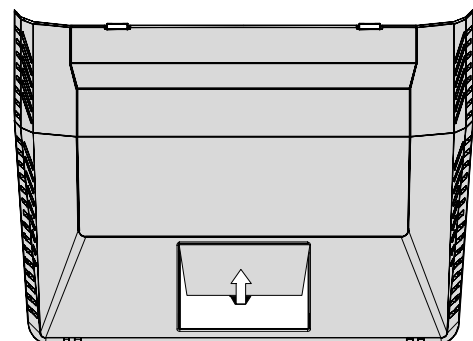
a. Panneau de Commande Intégré

Accès



Le panneau de commande est situé derrière une porte, pourvue du nom du projecteur.

Pour ouvrir la porte, appuyer une fois sur le côté indiqué de la porte et tourner celle-ci vers le côté devant du projecteur.



b. Unité de Commande à Distance

Cette Unité de Commande à Distance comprend un émetteur à infrarouge (IR) alimenté par une pile permettant à l'utilisateur de commander le projecteur à distance.

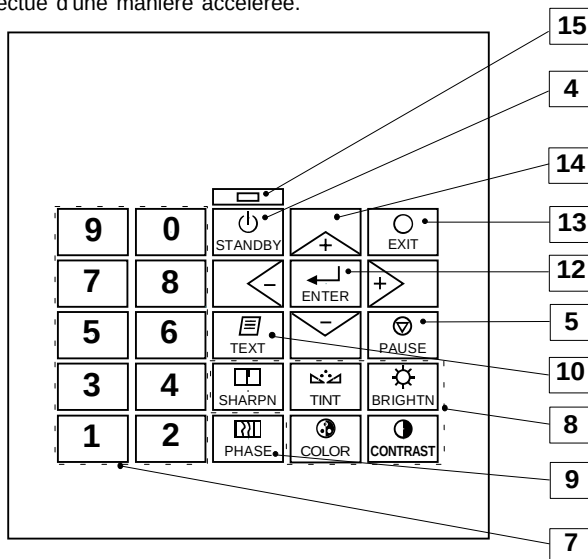
Cette Unité de Commande à Distance est utilisée pour la sélection de source et le contrôle du projecteur, ceci comprenant la mémorisation automatique de:

- réglage de l'image (Luminosité, Netteté ...)
- mise au point

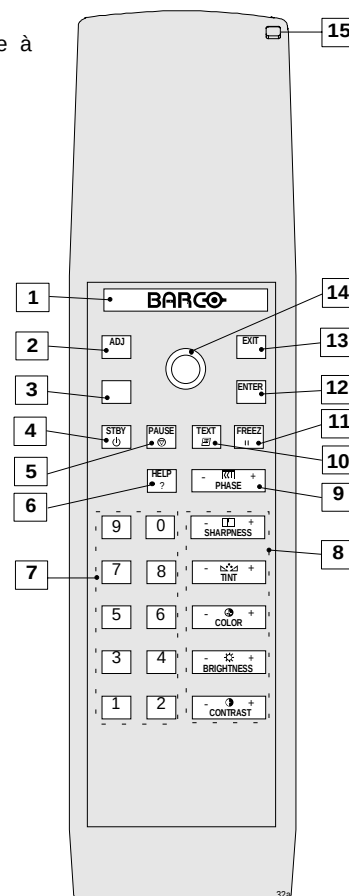
Les autres fonctions de l'Unité de Commande à Distance sont :

- commuter entre mode d'attente et le mode Opérationnel.
- passer en "pause" (image supprimée, alimentation active pour un redémarrage immédiat).
- accès direct à toutes les sources connectées.
- réglage continu: en poussant continûment la touche de contrôle ou en appuyant continûment sur les touches de réglage de l'image, le réglage sera effectué d'une manière accélérée.

Panneau de
Commande Intégré



Unité de Commande à
Distance (UCD)



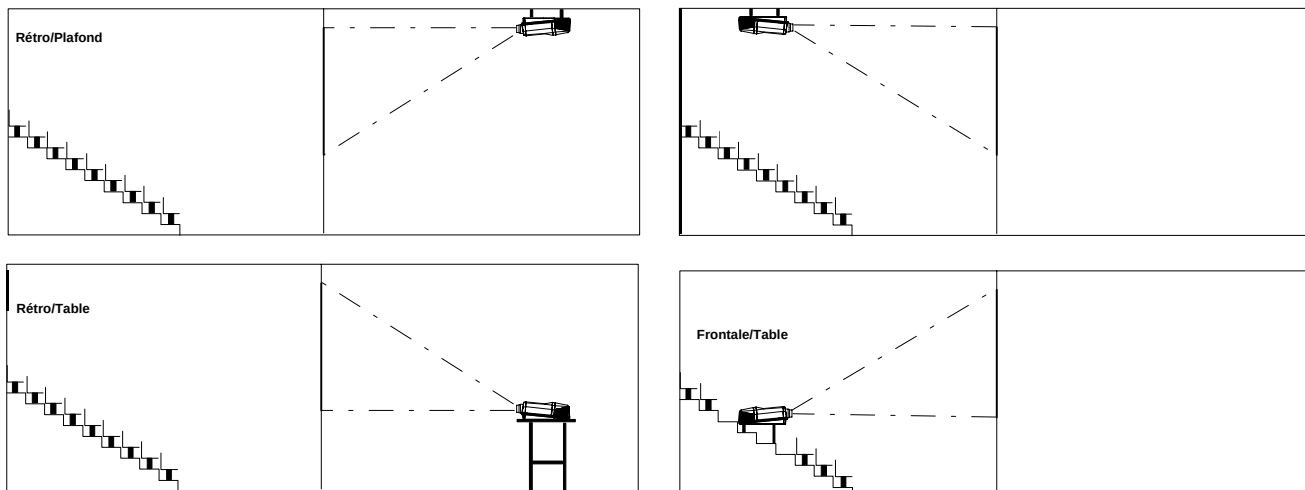
Terminologie

- 1 Touche BARCO:** appuyer une fois sur cette touche et toutes les touches seront éclairées et visibles dans le noir.
- 2 ADJ. :** touche ADJUST, pour entrer dans le mode de réglage ou pour le quitter rapidement.
- 3 Touche de Direction** (touche enfoncée), pour introduire l'adresse du projecteur (chiffre entre 0 et 9). Appuyer sur la touche avec un crayon et appuyer ensuite sur une touche numérique entre 0 et 9.
- 4 STBY :** touche d'attente : - pour commencer la projection si le courant est branché
- pour débrancher le projecteur sans débrancher le courant.
- 5 PAUSE :** pour arrêter la projection pendant une courte période. L'image disparaît, mais toute la puissance reste disponible pour un démarrage immédiat.
- 6 Help :** information d'aide directe.
- 7 Touches Numériques :** sélection d'entrée directe.
- 8 Réglage de l'Image :** ces touches permettent un réglage de l'image (voir chapitre "Commande").
- 9 PHASE :** pour ajuster l'instabilité de l'image.
- 10 TEXT :** en ajustant un des réglages de l'image pendant une réunion, p.ex. l'échelle à barres sur l'écran peut être supprimée en appuyant sur cette touche. Pour réafficher l'échelle à barres, appuyer une deuxième fois sur cette touche. La touche est seulement active en mode opérationnel.
- 11 FREEZ :** pour arrêter l'image projetée.
- 12 ENTER :** pour démarrer le mode de réglage ou pour confirmer un ajustement ou une sélection dans le mode de réglage.
- 13 EXIT :** pour quitter le mode de réglage ou pour sélectionner un menu précédent si vous êtes dans le mode de réglage.
- 14 Touche de contrôle** (sur UCD) ou **touches '+' et '-'** (touches de direction): pour sélectionner un menu dans le mode de réglage. On peut pousser la touche de contrôle en avant, en arrière, à gauche et à droite. Comparaison entre la touche de contrôle et les touches de direction sur le panneau de commande intégré:
UCD = Panneau de Commande Intégré
Touche de contrôle en avant = touche '+' vers le haut
Touche de contrôle en arrière = touche '-' vers le bas
Touche de contrôle à droite = touche '+' à droite
Touche de contrôle à gauche = touche '-' à gauche
Utiliser les touches '+' et '-' pour augmenter ou diminuer le niveau analogique des réglages de l'image quand ils sont sélectionnés pour la première fois.
- 15 Indicateur de fonctionnement :** S'allume si on appuie sur une touche de l'UCD. (Ce témoin est un contrôle visuel permettant à l'utilisateur de vérifier le bon fonctionnement de la commande à distance).

5

ADAPTATION DU PROJECTEUR

Le BARCOGRAPHICS 9200 peut être installé pour projeter des images en 4 configurations différentes: rétro au plafond, rétro sur table, frontale au plafond, frontale sur table.



Pour changer la Configuration, entrer dans le mode Réglage en appuyant sur **ADJUST** ou **ENTER**.

Sélectionner Installation en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner. Le menu Installation sera affichée.

ENTER affiche le menu Installation
EXIT revient au mode Opérationnel

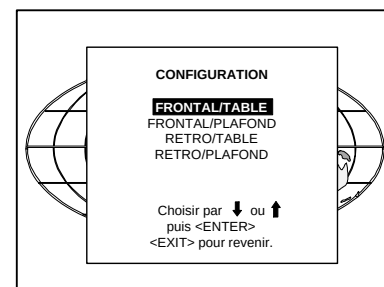
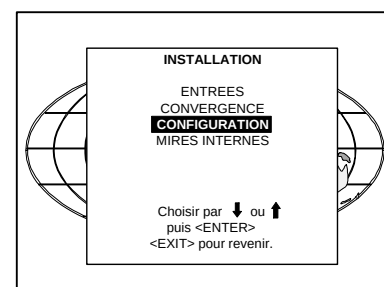
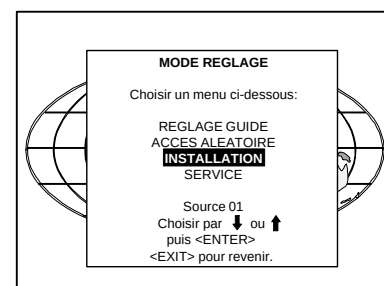
Sélectionner Configuration en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner. Le menu Configuration sera affiché.

ENTER affiche le menu Configuration
EXIT revient au menu Sélection de Route
ADJUST revient au mode Opérationnel

La configuration sélectionnée réelle sera choisie.

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner la configuration correspondante pour ce qui concerne l'environnement du projecteur. Appuyer sur **ENTER** pour confirmer votre sélection.

ENTER pour confirmer la sélection
EXIT revient au menu Installation
ADJUST revient au mode Opérationnel



6

RACCORDEMENTS

Raccordement du câble secteur

Utiliser le cordon secteur fourni pour brancher le projecteur à la prise murale. Enficher le connecteur secteur femelle dans le connecteur mâle à l'avant du projecteur.

L'entrée d'alimentation incorporée s'adapte automatiquement à la tension secteur fourni de 200 à 240 Vca. Le projecteur peut être branché sur un système d'alimentation IT.

Fusibles

Attention:

Pour une protection continue contre le risque d'incendie:

- remplacer le fusible par le même type de fusible.
- il est recommandé de faire appel à un technicien qualifié.

Type de fusible : T12.5 AH/250V

Mise en Marche

Utiliser le commutateur d'alimentation pour la mise en marche.

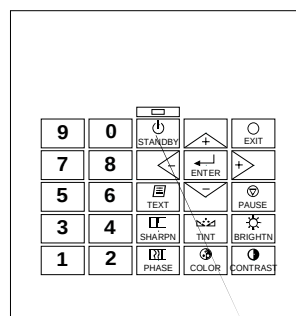
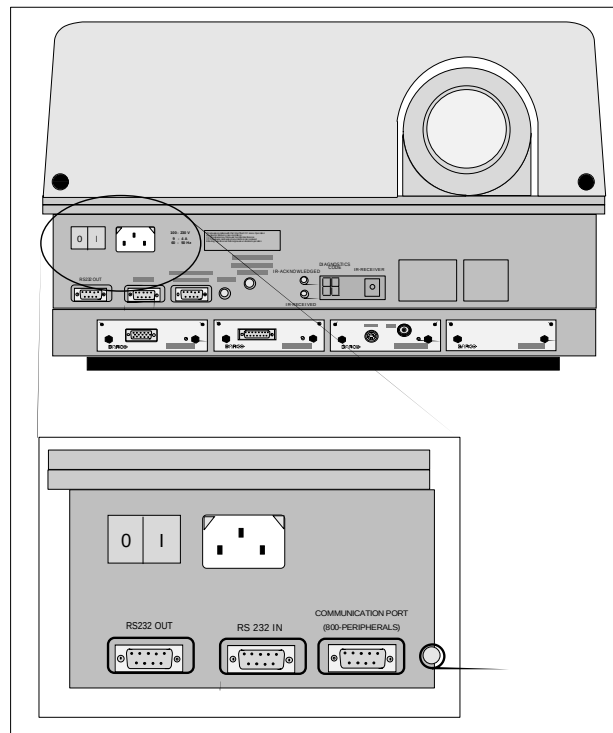
Si le '0' est visible, le projecteur est débranché.

Si le '1' est visible, le projecteur est branché.

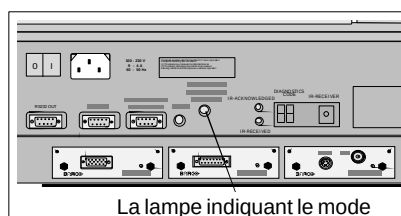
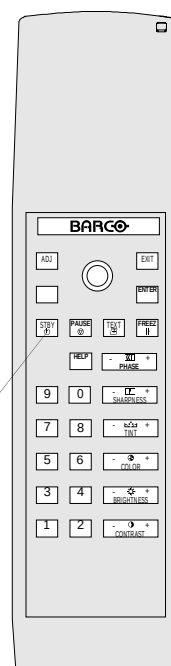
À la mise en marche, le projecteur passe en mode d'attente. La lampe indiquant le mode du projecteur s'allume rouge.

Pour démarrer la projection:

- Appuyer sur la touche 'Stand by' (d'attente) sur le panneau de commande intégré ou sur l'unité de commande à distance. La lampe indiquant le mode d'opération du projecteur s'allume verte.
- Sélectionner une source d'entrée en appuyant sur les touches numériques. La lampe indiquant le mode d'opération du projecteur s'allume verte.



Touche d'attente



La lampe indiquant le mode

Raccordements

Si le nombre d'heures de fonctionnement total de la lampe est de 980 heures ou plus, le message suivant s'affiche sur l'écran pendant une minute. Ce message sera répété tous les 30 minutes. Appuyer sur **EXIT** pour enlever le message, ceci pendant le temps d'affichage.

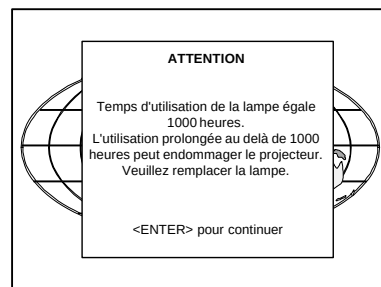
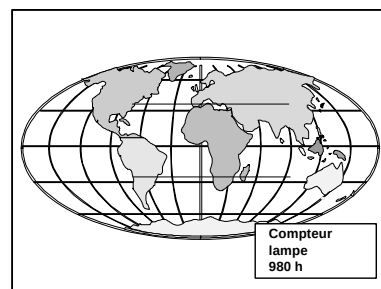
Si le nombre d'heures de fonctionnement de la lampe est de 1000 heures ou plus, le message suivant sera affiché sur l'écran, ainsi que le nombre exact d'heures de fonctionnement.

Le temps d'utilisation de la lampe égale 1000 heures. L'utilisation prolongée au delà de 1000 heures peut endommager le projecteur. Veuillez remplacer la lampe.

Lorsque vous avez appuyé sur **ENTER** pour continuer, le message d'avertissement sera répété tous les 30 minutes.

La durée d'utilisation totale de la lampe pour un fonctionnement sans risque est de 1000 heures au maximum. Ne pas utiliser la lampe plus longtemps. Remplacer toujours par le même type de lampe. Faire appel à un technicien qualifié de BARCO pour remplacer la lampe.

Attention : Utiliser une lampe pendant plus de 1000 heures est dangereux, du fait que la lampe peut exploser.



Commuter en mode stand-by (mode d'attente).

Si le projecteur est en train de projeter et que vous voulez passer au mode d'attente, appuyer sur la touche 'Stand By'.

Attention: Avant de débrancher le projecteur, mettre le projecteur en mode d'attente (Stand By) et laisser refroidir la lampe pour une durée de 15 minutes au minimum.

Débrancher le projecteur

Procédure de débranchement:

- commuter le projecteur en attente et laisser refroidir la lampe pour une durée de 15 minutes au minimum.
- débrancher ensuite le projecteur avec le commutateur d'alimentation.

Raccordements d'entrée

Le projecteur dispose de modules d'entrée modulaires. Les modules suivants peuvent être insérés:

Entrée Vidéo, S-vidéo (PAL, SECAM, NTSC)

N° de commande: R9827900

Entrée analogique RVBS/RVsB

N° de commande: R9827910

Entrée RVB3S/RV3sB

N° de commande: R9827920

Entrée vidéo en composantes

N° de commande: R9827930

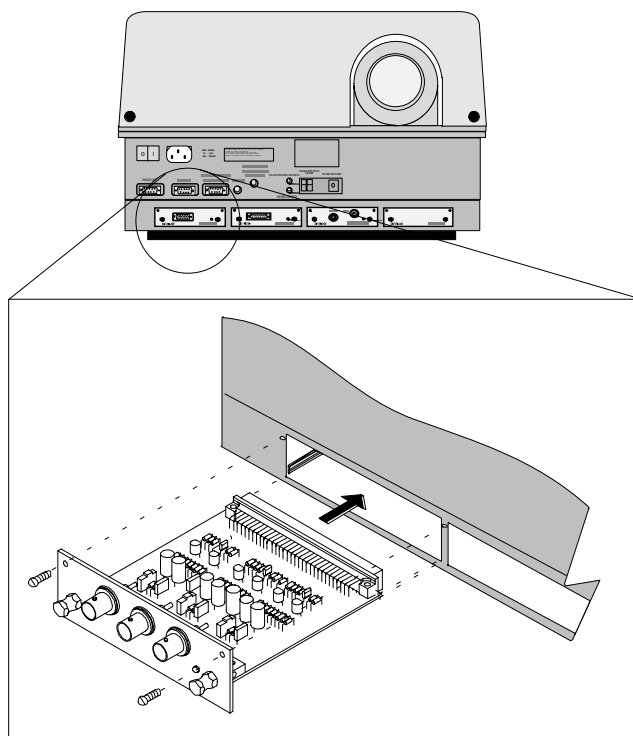
L'ordre de l'insertion n'a aucune importance. Il est même possible d'insérer plusieurs modules d'entrée du même type.

Remarque: En combinaison avec un RCVDS05 ou VS05, la configuration des modules doit être comme suit:

- 1er Fente: module d'entrée vidéo
- 2e Fente: module d'entrée analogique RVB
- 3e Fente: module d'entrée composant

L'insertion du module d'entrée au BARCOGRAPHICS 9200:

- Eteindre le BARCOGRAPHICS 9200 et débrancher le cordon secteur de la prise murale.
- Enlever la plaquette couvrant la fente libre en desserrant les deux vis.
- Glisser le module d'entrée dans la fente libre, s'assurer que le module est bien placé dans les rainures guides.
- Appuyer sur les deux poignées du module d'entrée jusqu'à ce que le connecteur du module s'enfiche dans le connecteur du projecteur.
- Fixer le module d'entrée en serrant les 2 vis de fixation.



- Rebrancher le cordon secteur sur la prise murale et mettre le projecteur en marche.

Le module installé peut être sélectionné avec les touches numériques sur l'unité de commande à distance ou le panneau de commande intégré.

Module d'entrée: Vidéo/S-vidéo

L'entrée de Vidéo :

Des signaux Vidéo composés d'un magnétoscope, d'un décodeur de signaux OFF air, etc. ...

1 x BNC 1.0Vpp $\pm$ 3 dB

L'entrée de S-Vidéo :

Des signaux séparés de Y-luma/C-chroma pour une meilleure qualité de reproduction des signaux de Super VHS.

Prise à 4 broches (mini DIN)

configuration des broches:

- 1 masse luminance
- 2 masse chrominance
- 3 luminance 1.0 Vpp $\pm$ 3 dB
- 4 chrominance 282 mVpp $\pm$ 3 dB

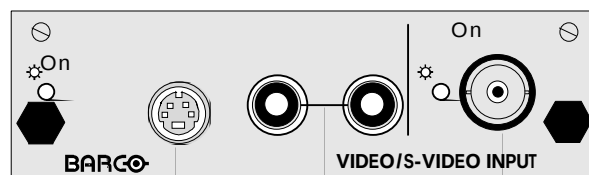
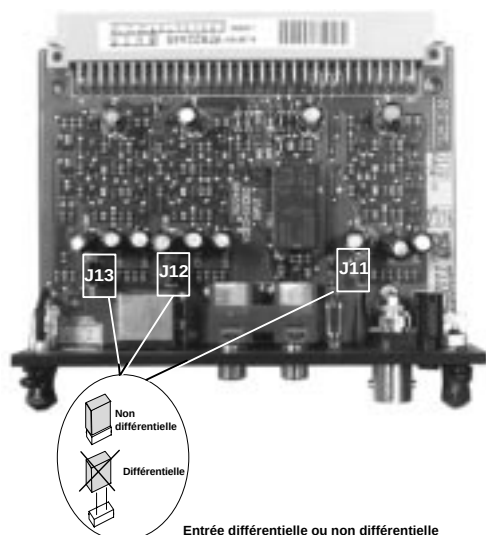
La sélection d'entrée :

Introduire le numéro de module d'entrée correspondant sur la commande à distance IR ou le panneau de commande intégré. Conforme au réglage préférentiel dans le menu 'Entrées', Vidéo ou S-Vidéo sera affiché. Si le mauvais type de source est affiché, démarrer le menu principal et sélectionner Installation. Sélectionner le menu Modules d'entrée. Sélectionner le numéro correspondant avec la touche de contrôle et appuyer sur **ENTER** pour changer le réglage préférentiel. Pour démarrer le menu principal, appuyer sur **ADJUST** ou **ENTER**

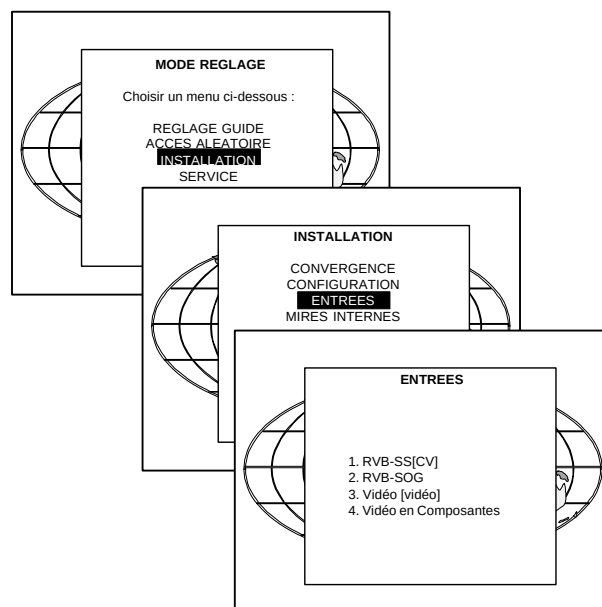
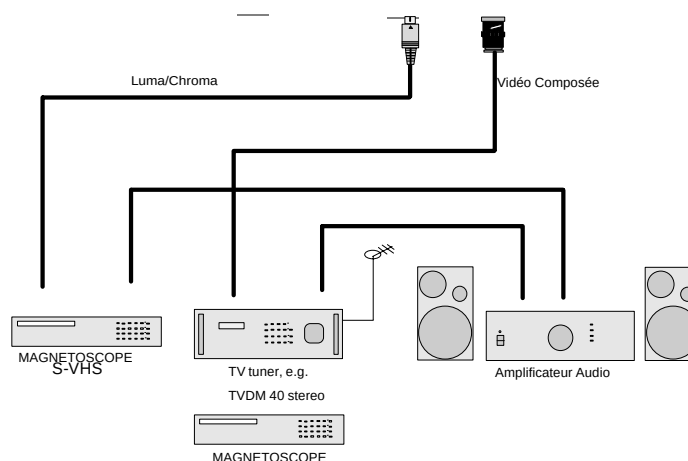
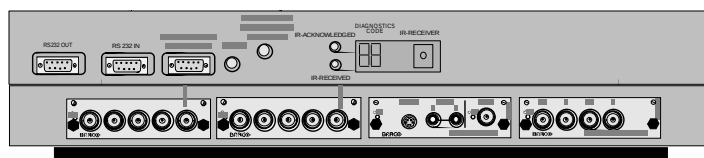
Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Installation et appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu Installation. **EXIT** revient au mode Opérationnel.

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Modules d'Entrée et appuyer sur **ENTER**. Le système interne examinera les entrées et affichera le résultat dans le menu Modules d'Entrée.

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner le numéro de voie d'entrée correspondant (Vidéo ou S-Vidéo). Pour changer la priorité entre Vidéo et S-Vidéo, appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter.



Entrée S-Vidéo pas disponible Entrée Vidéo



Des étriers de court-circuit au niveau du module .

Entrée différentielle et non différentielle.

Entrée Vidéo :

J11 : étrier de court-circuit "yes" : non-différentielle
"no" : différentielle

Entrée S-Vidéo :

J12 : étrier de court-circuit "yes" : non-différentielle
"no" : différentielle

J13 : pont de court-circuit

"yes" : non différentiel
"no" : différentiel

Mode installé au départ de l'usine : étrier "yes", entrée "non différentielle".

Module d'entrée analogique RVB

Les terminaux d'entrée analogique RVB avec des entrées synchro séparées Horizontales et Verticales (RVB-HV), à l'entrée synchro Composée (RVB-S) ou à signaux synchro sur Vert (RVsB).

Utiliser toujours une interface si un ordinateur et un moniteur local doivent être raccordés au projecteur. Les interfaces suivantes peuvent être utilisées.

Interface analogique universelle.

N° de commande : R9826100.

Interface analogique RVB 120 MHz.

N° de commande : R9826570.

Interface VGA

N° de commande 120V : R9828079.

N° de commande 230V : R9828070.

Interface MAC

N° de commande 120V : R9828059

N° de commande 230V : R9828050

Interface MAGIK

N° de commande 120V : R9828129

N° de commande 230V : R9828120

RVBS/RVsB analogique : 5 x BNC

Rouge : 0.7 Vpp ± 3 dB

Bleu : 0.7 Vpp ± 3 dB

Vert : 0.7 Vpp ± 3 dB

1 Vpp ± 3 dB si synchro sur vert

Synchro Vert.: 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Synchro Hor/ Sync composée :

1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Tous les signaux d'entrée terminent toujours à 75 ohm, même dans le mode 'non sélectionné'.

Sélection d'entrée RVB :

Introduire le numéro du module correspondant dans l'unité de commande à distance ou le panneau de commande intégré.

Ponts de court-circuit au niveau du module:

Entrée différentielle ou non-différentielle.

Rouge : J3 : pont "yes" : non-différentielle	pont "no" : différentielle
Vert : J4 : pont "yes" : non-différentielle	pont "no" : différentielle
Bleu : J5 : pont "yes" : non-différentielle	pont "no" : différentielle
H/C : J6 : pont "yes" : non-différentielle	pont "no" : différentielle
V : J7 : pont "yes" : non-différentielle	pont "no" : différentielle

Mode installé au départ de l'usine: pont "yes", entrée non-différentielle.

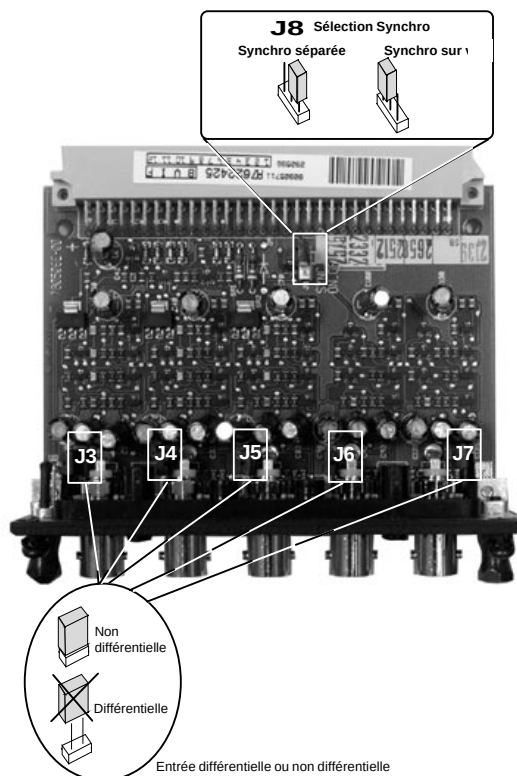
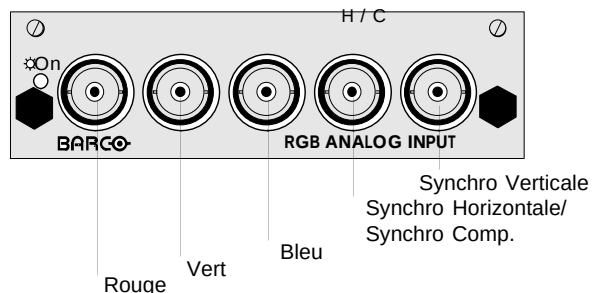
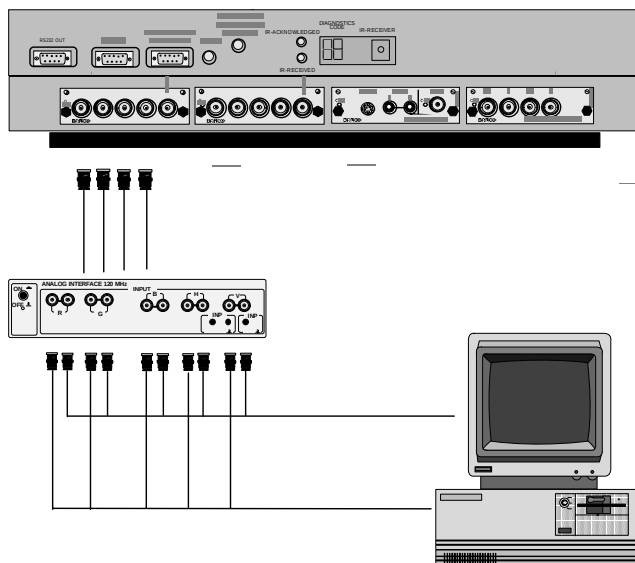
Sélection synchro : pont au niveau du module.

J8 : voir dessin.

Mode installé au départ de l'usine: Synchro séparée.

Sélection sync dans le menu Entrées.

L'entrée Horizontale Synchro peut être réglée comme entrée synchro séparée ou comme synchro séparée + entrée Vidéo. Pour changer ce réglage, appuyer sur la touche **ADJUST** ou **ENTER** afin de démarrer le menu principal.



Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner *Installation* et appuyer sur **ENTER**.

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Entrées et appuyer sur **ENTER**. Le système interne examinera les entrées et affichera le résultat dans le menu Entrées.

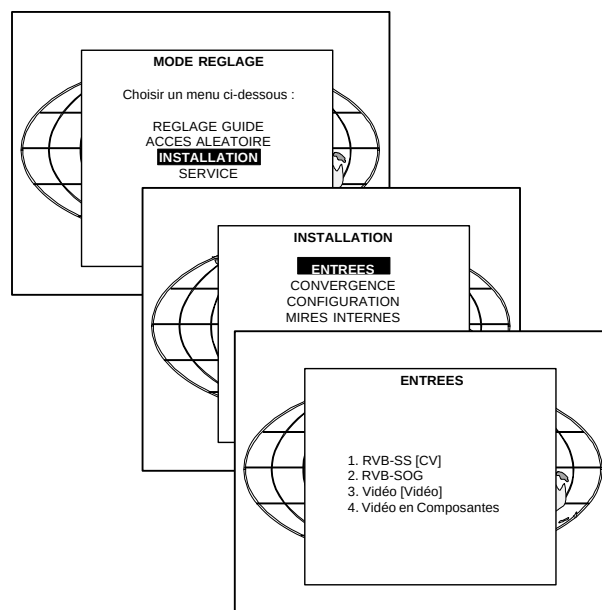
Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner le module d'entrée RVB correspondant. Pour changer la priorité synchro pour synchro séparée, appuyer sur **ENTER** afin de commuter entre CV et CS ou HS&VS.

Indication possible:

RVB-SS [CV] = Synchro séparée est signal vidéo composé sur l'entrée H/C.

RVB-SS [CS or HS&VS] = Synchro séparée est synchro composée ou synchro horizontale ou verticale.

RVB-SOG = synchro sur vert.



Module d'entrée composant

Raccorder vos signaux composants (Y-luma, R-Y et B-Y), p.ex. un magnétoscope professionnel à un module d'entrée composant.

Vidéo en Composantes : 4 x BNC

R-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB

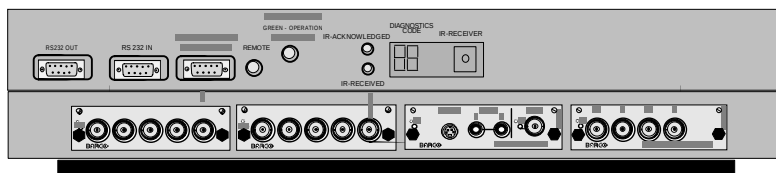
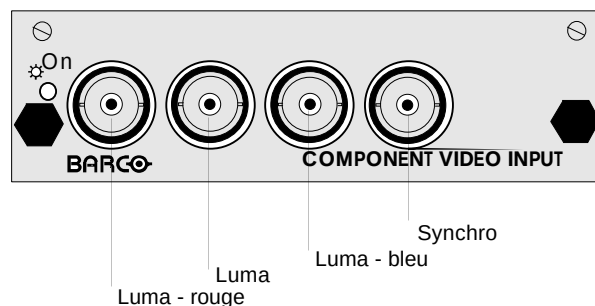
B-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB

Y : 0.7 Vpp ± 3 dB

1 Vpp ± 3 dB si synchro à trois niveaux sur vert

Synchro composée: 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Tous les signaux terminent toujours à 75 ohm, même dans le mode 'non-sélectionné'.



Sélection d'entrée composante:

Introduire le numéro de fente correspondant sur l'unité de commande à distance ou le panneau de commande intégré.

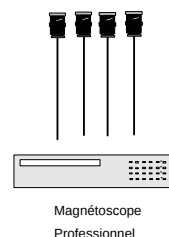
Indication du menu *Entrées*:

Vidéo-SS en Composantes = vidéo avec synchro séparée

Vidéo-SOY en Composantes = vidéo avec synchro sur Y

Vidéo-3LSS en Composantes = vidéo en composantes avec synchro séparée à trois niveaux

Vidéo-3LSOY en Composantes = vidéo en composantes avec synchro à trois niveaux sur Y



Ponts de court-circuit au niveau du module :

Entrée différentielle ou non-différentielle.

R-Y : J3 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
Y : J4 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
B-Y : J5 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
S : J6 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle

Mode installé au départ de l'usine : pont "yes", entrée non-différentielle.

Sélection synchro.

J8 :
pont "no" : synchro séparée.
pont "yes" : synchro sur Y.

J9 :
pont "yes" : Synchro à trois niveaux.
pont "no" : Synchro normale.

Mode installé au départ de l'usine : synchro séparée et synchro normale.

Module d'entrée RVB3S/RV3sB

Raccorder vos signaux RVB avec synchro à trois niveaux, p.ex. un magnétoscope professionnel au module d'entrée RVB à trois niveaux.

RVB3S/RV3sB analogique : 5 x BNC

Rouge : 0.7 Vpp ± 3 dB

Bleu : 0.7 Vpp ± 3 dB

Vert : 0.7 Vpp ± 3 dB

1 Vpp ± 3 dB si synchro à trois niveaux sur vert

Synchro vert. à trois niveaux : 1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Synchro hor. à trois niveaux/synchro composite à trois niveaux:

1 Vpp à 4 Vpp ± 3 dB

Tous les signaux terminent toujours à 75 ohm, même dans le mode 'non-sélectionné'.

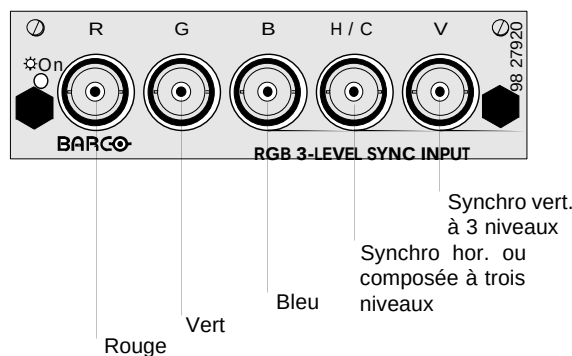
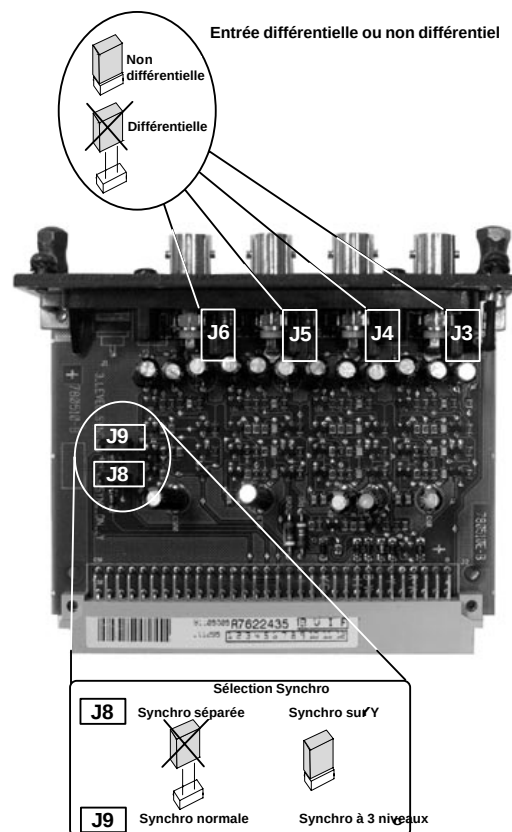
Sélection d'entrée :

Introduire le numéro de fente correspondant sur l'unité de commande à distance ou sur le panneau de commande intégré.

Indication du menu Entrées :

RVB3L-SS = RVB avec synchro séparée à trois niveaux.

RVB3L-SOG = RVB avec synchro à trois niveaux sur vert.



Ponts de court-circuit au niveau du module :

Entrée différentielle ou non-différentielle.

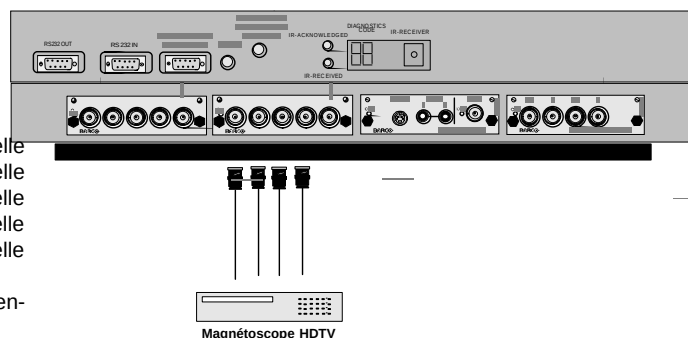
Rouge : J3 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
Vert : J4 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
Bleu : J5 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
H/C : J6 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle
V : J7 : pont "yes" : non-différentielle pont "no" : différentielle

Mode installé au départ de l'usine: pont "yes", entrée non-différentielle.

Sélection de synchro.

J8 : synchro séparée ou synchro sur vert.

Mode installé au départ de l'usine: synchro séparée



Raccorder un ordinateur , p.ex. PC IBM (ou compatible), Apple Macintosh à l'entrée RS 232 du projecteur

Le projecteur BARCOGRAPHICS 9200 dispose d'une entrée RS232 permettant la communication avec un ordinateur.

Applications : unité de commande à distance et transmission de données.

a) unité de commande à distance:

- un réglage facile du projecteur par PC IBM (ou compatible) ou raccordement MAC.
- permet la mémorisation de beaucoup de configurations de projecteurs et de réglages.
- toute une série de possibilités de contrôle.
- une série d'adresses entre 0 et 255.

b) transmission de données :

- transmettre des données au projecteur ou copier des données d'un projecteur à un système de mémoire dure.

Réglage du baud rate (vitesse de communication) avec un ordinateur.

Voir 'Changement Baudrate PC' dans le chapitre 'Mode Service'.

Raccorder un RCVD 05 au BARCOGRAPHICS 9200

- Jusqu'à 20 entrées avec un RCVD05 et 90 entrées quand les RCVD5 sont connectés avec un module d'expansion.
- La communication en série avec le projecteur.
- Les touches de l'unité de commande à distance sur le RCVD5 pour commander le BARCOGRAPHICS 9200 (sélection de source et réglages analogiques).
- Le numéro de source sélectionné s'affichera sur un afficheur de 2 chiffres et le module d'entrée sélectionné s'indiquera par une LED au dos.

Pour des renseignements supplémentaires concernant l'usage du RCVD 05, consulter le manuel d'utilisateur, N° de commande de BARCO: R5975765.

Raccorder un VS05 au BARCOGRAPHICS 9200.

Le VS05 peut commuter jusqu'à 5 sources de Vidéo composé, 3 sources de Super Vidéo et 1 RVB analogique ou source vidéo en composantes au BARCOGRAPHICS 9200. En plus, le signal d'audio propre à la source, peut être relié à un amplificateur audio.

N° de commande de BARCO: R9827890.

Pour des renseignements supplémentaires concernant l'usage du VS05, consulter le manuel d'utilisateur du VS05, N° de commande de BARCO: R5975245.

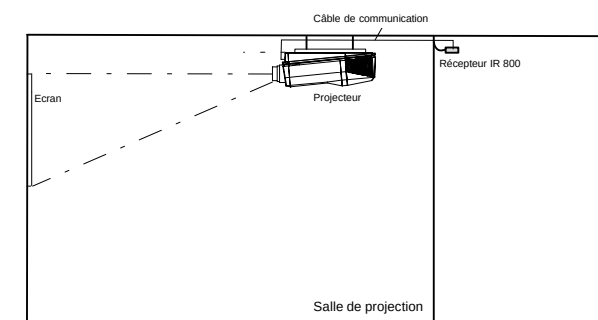
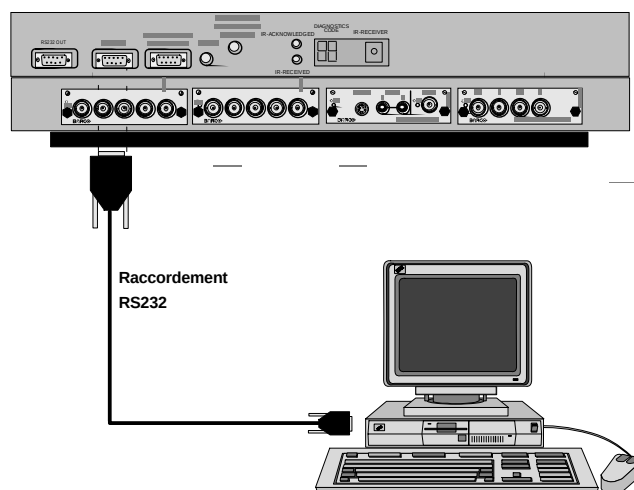
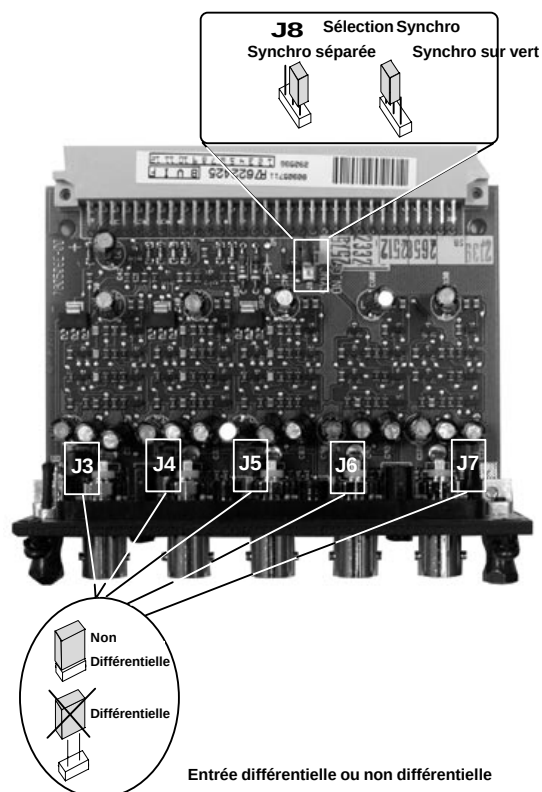
Raccorder un récepteur IR 800 au projecteur.

Ce récepteur infrarouge rend possible le contrôle du BARCOGRAPHICS 9200 d'une autre pièce.

Un câble de communication se trouve entre le récepteur IR et le projecteur ou le RCVD5. Maintenant il est possible d'envoyer l'information de contrôle de l'unité de commande à distance au récepteur IR 800.

Le récepteur IR 800 affiche la source sélectionnée sur un afficheur à 7 segments.

N° de commande: R9827515.



7

CONTROLLING

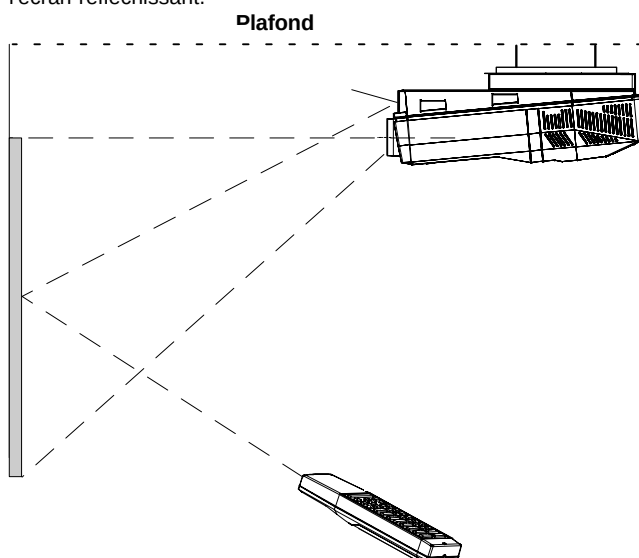
Le BARCOGRAPHICS 9200 peut être commandé par:

- L'Unité de Commande à Distance (UCD)
- L'Unité de Commande à Distance câblée (câble non fourni)
- le panneau de commande intégré

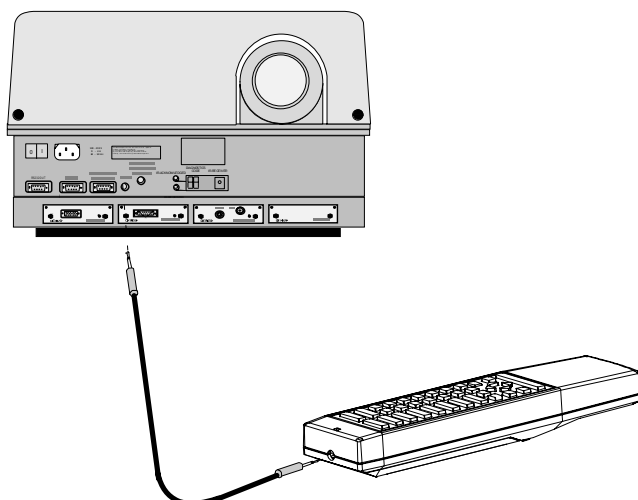
La procédure et les résultats pour commander le projecteur sont équivalents pour l'unité de commande à distance et l'unité de commande à distance câblée.

Comment utiliser l'UCD ?

- Pointer la face avant de l'unité de commande à distance vers l'écran réfléchissant.

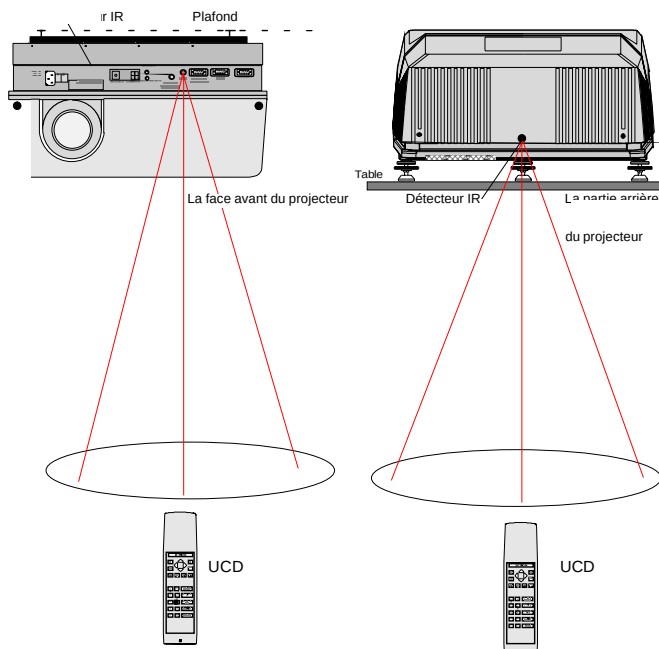


- L'unité de commande à distance utilisée dans une configuration à câble.



Raccorder une extrémité du câble à distance au connecteur situé au-dessous de l'UCD et l'autre extrémité du câble à distance au connecteur du panneau avant du BARCOGRAPHICS 9200 marqué 'REMOTE'.

- Pointer la face avant de l'unité de commande à distance directement vers un des détecteurs IR du projecteur.



Si vous utilisez l'unité de commande à distance, assurez-vous que vous vous trouvez dans la distance recommandée pour un bon fonctionnement de la commande (30m, 100ft dans une ligne droite). L'unité de commande à distance ne fonctionnera pas correctement, quand une lumière intense éclaire le détecteur ou quand il y a un obstacle entre l'unité de commande à distance et le détecteur IR du projecteur.

Adresse du Projecteur

a. Réglage du logiciel de l'adresse du projecteur

Voir 'Changer l'adresse du projecteur' dans le chapitre 'Mode Service'.

Chaque projecteur demande une adresse individuelle comprise entre 0 et 255. Cette adresse peut être programmée dans le mode Service. Seuls des projecteurs avec une adresse entre 0 et 9 peuvent être commandés par l'unité de commande à distance.

b. Comment commander un ou plusieurs projecteurs?

L'adresse du projecteur peut être programmée sur n'importe quelle valeur entre 0 et 255. Dès que l'adresse est programmée, le projecteur peut être commandé par:

- l'unité de commande à distance pour les adresses entre 0 et 9.
- un ordinateur, p.ex. PC IBM (ou compatible), Apple MAC, etc. pour les adresses entre 0 et 255.

Remarque: indépendamment de l'adresse installée dans le projecteur, il répond toujours à l'adresse '0'.

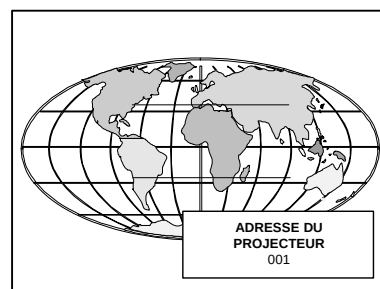
c. Emploi de l'UCD

Avant d'utiliser l'Unité de Commande à Distance, il est nécessaire de programmer l'adresse du projecteur dans l'UCD (seulement si l'adresse est comprise entre 1 et 9). L'UCD commandera maintenant le projecteur ayant la même adresse.

Quand l'adresse 0, "l'adresse zéro", est programmée dans l'UCD, chaque projecteur, sans exception, peut être commandé par une Unité de Commande à Distance.

Comment afficher une adresse du projecteur?

Appuyer sur la touche **ADDRESS** (la touche enfoncée dans l'UCD) avec un crayon. L'adresse du projecteur sera affichée dans une 'boîte de texte'. Cette boîte disparaîtra après quelques secondes. Pour continuer à utiliser l'UCD, il est nécessaire de programmer la même adresse avec les touches numériques (adresse comprise entre 0 et 9). Par exemple: quand le projecteur affiche l'adresse du projecteur 003, appuyer sur la touche numérique '3' sur l'UCD pour être sûr que l'adresse de l'UCD correspond avec l'adresse du projecteur. Ne jamais taper 003. L'adresse de l'UCD serait '0' et l'UCD serait contrôlé tout les projecteurs dans la même salle.

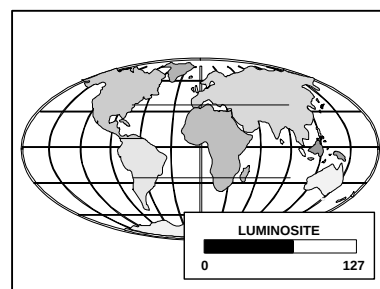


Comment programmer une adresse dans l'UCD?

Appuyer sur la touche **ADDRESS** (la touche enfoncée dans l'UCD) avec un crayon et programmer l'adresse avec les touches numériques. Cette adresse peut être n'importe quel numéro entre 0 et 9. En programmant le numéro '0' (zéro), l'UCD commande chaque projecteur quelle que soit l'adresse du projecteur. Cette technique rend possible la commande de plusieurs projecteurs ayant des adresses différentes au moyen d'une seule UCD.

Réglage de l'image à accès direct.

Lorsqu'on appuie sur une touche de réglage de l'image, une boîte de texte avec une échelle à barres, une icône et le nom de commande, p.ex. 'luminosité, ...' apparaît sur l'écran (seulement lorsque 'TEXT' est actif). Voir l'écran d'exemple. La longueur de l'échelle et la valeur de l'indication numérique indiquent le réglage actuellement enregistré pour cette source. Les réglages peuvent être ajustés avec les touches + et - de l'UCD ou du panneau de commande intégré.



Réglage de la luminosité

Un réglage correct de la luminosité est important pour une bonne reproduction de l'image. Utiliser la touche + pour augmenter la luminosité. Utiliser la touche - pour diminuer la luminosité.

Réglage du Contraste

Un réglage correct du contraste est important pour une bonne reproduction de l'image. Ajuster le contraste au niveau désiré selon les conditions de lumière dans la pièce. Utiliser la touche + pour rendre le contraste plus prononcé. Utiliser la touche - pour rendre le contraste plus faible.

Réglage de la saturation de couleur

Le réglage de la saturation de couleur est uniquement actif pour Vidéo et S-Vidéo. Ce réglage ajuste l'intensité de couleur de l'image. Utiliser la touche + pour rendre une couleur plus prononcée. Utiliser la touche - pour rendre une couleur plus claire.

Réglage de la Teinte

Le réglage de la teinte est seulement actif pour les entrées Vidéo et S-Vidéo utilisant le système NTSC 4.43 ou NTSC 3.58. Utiliser la touche + pour atteindre une couleur plus prononcée. Utiliser la touche - pour atteindre une couleur plus claire.

Réglage de la Netteté.

Le réglage de la netteté est uniquement actif pour Vidéo et S-Vidéo. Utiliser la touche + pour obtenir une image plus nette. Utiliser la touche - pour obtenir une image plus douce.

Réglage de la Phase

Utiliser la touche de contrôle pour adapter la phase. Dans tout le réglage il n'y a que 2 ou 3 positions où la phase soit alignée correctement.

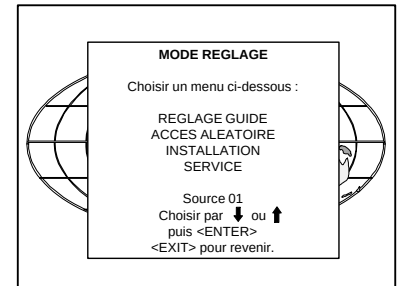
8

DEMARRAGE DU MODE REGLAGE

Mode Réglage

Tous les réglages de source, les ajustements de l'image et la géométrie sont faits dans le 'Mode Réglage'. Appuyer sur la touche **REGLAGE** ou **ENTER** pour entrer dans le 'Mode Réglage'.

Maintenant vous êtes dans le mode Réglage. La touche de contrôle (sur l'unité de commande à distance) ou les touches + et - (sur le panneau de commande intégré) sont utilisées pour sélectionner les menus et pour les réglages. Les touches **ENTER** et **EXIT** sont utilisées pour bouger en avant ou en arrière dans la structure du menu. La touche **ADJUST (Réglage)** peut être utilisée pour terminer le mode Réglage, même quand n'importe quel menu de Sélection de Route est affiché.



Une fois dans le Mode Réglage, il y a 4 menus possibles à suivre:

Installation - Sélectionner *Installation* quand un nouveau module d'entrée est installé, quand une nouvelle source est raccordée à un module d'entrée existant ou quand le projecteur est déplacé dans une nouvelle configuration.

Réglage Guidé - Sélectionner *Réglage Guidé* lorsque l'utilisateur a l'intention d'effectuer un réglage complètement nouveau. Tous les réglages nécessaires sont exécutés selon une séquence prédéterminée.

Accès Aléatoire - Sélectionner *Accès Aléatoire* lorsque l'utilisateur est habitué à ajuster une source.

Service - Sélectionner *Service* lorsque l'utilisateur a l'intention de changer les réglages généraux comme le code d'accès, la langue, l'adresse, etc. ou quelques actions de service comme remettre le nombre d'heures de fonctionnement à zéro, comme les ajustements du panneau, etc. ou demander de l'information concernant le réglage.

Quelques réglages dans le mode Réglage sont protégés par un code d'accès. En sélectionnant un tel réglage, le projecteur demande d'introduire votre code d'accès. (La protection par code d'accès est seulement disponible si le commutateur DIP sur l'unité de contrôle est dans la position OUI, voir 'Changer le code d'accès' dans le chapitre 'Mode Service'.)

Votre code d'accès se compose de 4 chiffres.

Introduire les chiffres au moyen des touches numériques.

Exemple : 2 3 1 9

Le premier chiffre est sélectionné. Introduire par les touches numériques. Le carré sélectionné saute à la position suivante. Continuer jusqu'à ce que tous les chiffres sont introduits.

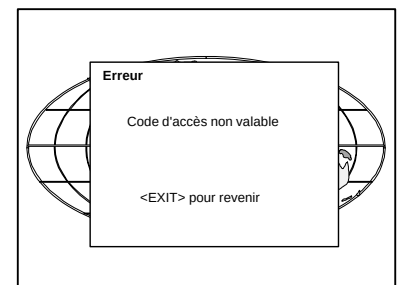
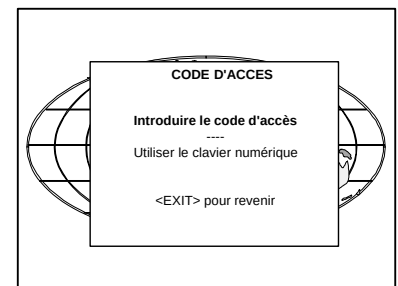
Si votre code d'accès est correct, vous accédez au réglage sélectionné.

Si votre code d'accès est faux, le message suivant est affiché sur l'écran: "code d'accès non valable". Appuyer sur **ENTER** pour continuer et pour retourner au menu Service.

Code d'accès programmé à l'usine: **0 0 0 0**

Il suffit que le code d'accès soit correctement introduit, pour que tous les autres réglages protégés soient accessibles, sans ré-introduire votre code d'accès.

En redémarrant le Mode Réglage, il est nécessaire d'introduire de nouveau votre code d'accès si vous sélectionnez un réglage protégé.

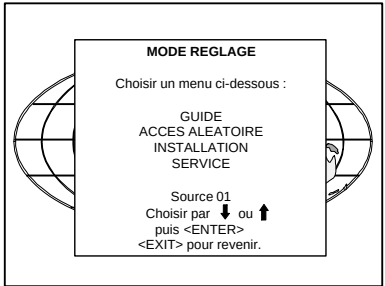
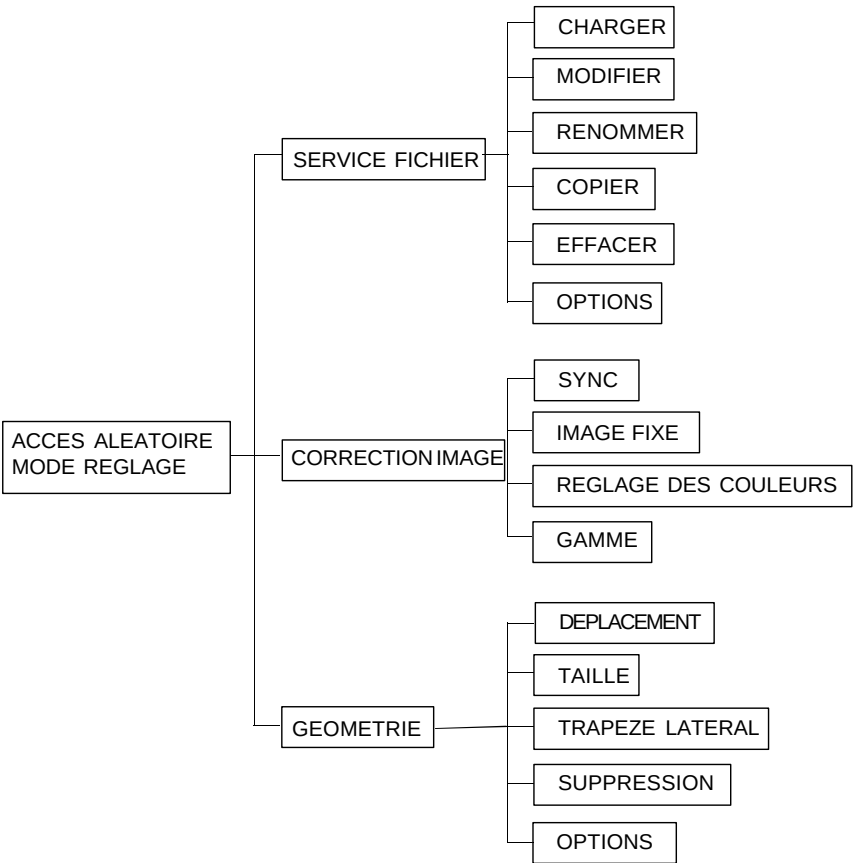


9

MODE REGLAGE A ACCES ALEATOIRE

Démarrage du Mode Réglage à Accès Aléatoire

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner *Accès Aléatoire* et appuyer sur **ENTER**.



Service fichier

Avant d'utiliser une nouvelle source, assurez-vous que le fichier est bien installé. La mémoire du projecteur contient une liste de fichiers qui correspondent aux sources les plus souvent utilisées. Quand une nouvelle source correspond avec un de ces fichiers, le fichier peut être chargé et sauvegardé pour un usage future. S'il y a peu de différence, le fichier peut aussi être chargé et édité plus tard jusqu'à ce que les spécifications de source soient atteintes.

Annotation du fichier:

xxxxxxx.xxx x xxxXxxxxi

i ou blanc : i = entrelacement, blanc = pas d'entrelacement

xxxxXxxxx : estimation actif des pixels

x : numéro de source

xxx : l'extension du fichier, le premier caractère est C (pour des fichiers fait par des clients) ou S (pour des fichiers standards).

Le deuxième et le troisième caractère sont utilisés pour un numéro suivant (=L'indice du fichier).

L'indice du fichier pour les fichiers faits par les clients: de 00 à 63.

xxxxxxx : nom de base, 8 caractères.

Sélectionner *Service Fichier* en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner. Le menu Service Fichier sera affiché.

ENTER affiche le menu Service Fichier
EXIT revient au menu Sélection de Route
ADJUST revient au mode Opérationnel

Les manipulations du fichier suivantes sont possible:

- Charger: installation d'un fichier ou d'une nouvelle source.
- Modifier : éditer un fichier chargé selon une spécification de source.
- Renommer : donner un nouveau nom au fichier.
- Copier : copier un fichier vers un nouveau fichier.
- Effacer: Effacer un fichier existant.
- Options : le mode d'affichage de l'annotation du fichier et les possibilités de triage.

Charger un fichier

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de sélectionner **CHARGER** et appuyer sur **ENTER** pour afficher le menu **CHARGER FICHIER**.

Le menu 'Charger' affiche les fichiers correspondants, selon le filtre installé.

Ce filtre peut être "Fit" ou "All". Pour changer le filtre, pousser la touche de contrôle vers la droite pour sélectionner "liste du filtre" et appuyer sur **ENTER** pour changer l'annotation entre les parenthèses.

"All" : tous les fichiers disponibles seront affichés.

"Fit" : seulement les fichiers les plus appropriés seront affichés (avec une distinction de ± 2 lignes et une distinction de durée de ligne de ± 300 ns)

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner le fichier le plus approprié et appuyer sur **ENTER**.

En parcourant les fichiers, l'image sera ajustée selon les réglages du fichier sélectionné (au réglage de ligne). Quand la meilleure image est affichée, appuyer sur **ENTER** afin de sélectionner ce fichier. Le menu *Confirmer Charger Fichier* apparaîtra et montrera le nouveau fichier et le fichier sur lequel le nouveau fichier est basé.

Appuyer sur **ENTER** afin de confirmer vos nouvelles créations ou sur **EXIT** afin de revenir au menu *Charger Fichier*.

Si l'image affichée n'est pas encore parfaite, sélectionner le fichier le plus approprié et aller au menu *Modifier* pour changer les réglages du fichier.

En chargeant un fichier, le fichier actuellement actif est affiché à côté l'indication 'Fichier actif'.

Modifier le Fichier

Le menu 'Modifier fichier' rend possible de changer les réglages du fichier selon les réglages réels de la source connectée. Consulter la spécification de source avant d'introduire les données.

Sélectionner le menu **MODIFIER**, en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière, et puis appuyer sur **ENTER**. Sélectionner le fichier qui doit être modifié (généralement le fichier actif) et appuyer sur **ENTER**.

Le menu *Modifier Fichier* sera affiché.

Le nom du fichier sera affiché dans le coin supérieur droit.

Les réglages suivants peuvent être effectués:

La quantité totale des pixels horizontaux

La quantité active des pixels horizontaux

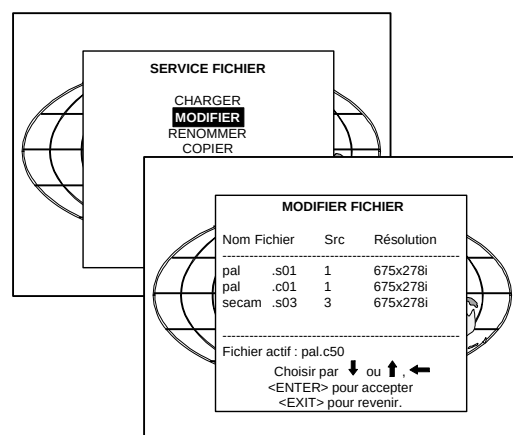
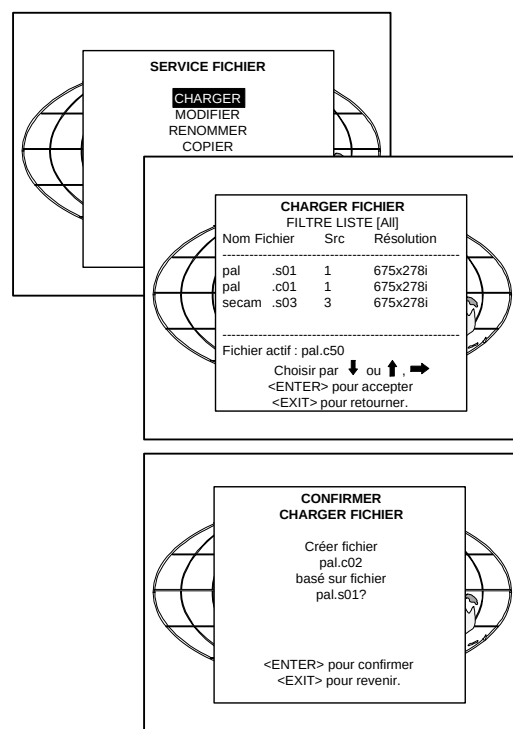
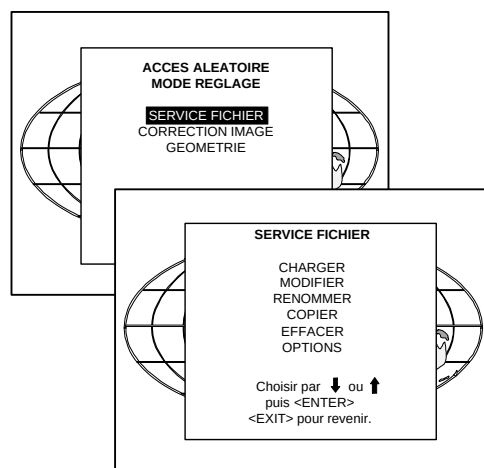
Le déplacement horizontal des pixels

La période horizontale en μs (est automatiquement réglée pendant l'installation d'un fichier avec **CHARGER**)

Le total des lignes verticales (sont automatiquement réglées pendant l'installation d'un fichier avec **CHARGER**)

Les lignes verticales actives

Le déplacement vertical des lignes



Entrelacement: commuter on/off (est automatiquement mis dans sa position correcte pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER)

Tous les réglages peuvent être changés individuellement. Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de sélectionner un réglage. La couleur de la rubrique sélectionnée changera et suivra un des trois méthodes pour changer la valeur.

- appuyer sur **ENTER** afin d'activer les chiffres et introduire directement la nouvelle valeur avec les touches numériques sur la télécommande ou sur le panneau de commande intégré, ou
- appuyer sur **ENTER** afin d'activer les chiffres. Pousser la touche de contrôle vers la droite ou la gauche pour sélectionner le chiffre changeant. Ensuite appuyer sur **ENTER** pour confirmer.
- augmenter ou diminuer en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

Afin d'obtenir une meilleure vue durant un réglage du fichier actif, sélectionner "*Horizontal*" ou "*Vertical*" en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER**.

Une image entière apparaît avec les réglages sur le côté gauche. Afin de changer les valeurs, sélectionner (changement de couleur) d'abord la valeur changeante en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et continuer en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite pour augmenter ou diminuer.

Comment trouver les valeurs correctes de la rubrique affichée?

Pendant l'installation du fichier avec CHARGER, la période horizontale, le nombre total des lignes verticales et le mode entrelacé seront automatiquement mesurés et complétés dans le menu. Ces valeurs seront disponibles en démarrant la procédure MODIFIER d'un fichier actif.

Sélectionner d'abord "*Horizontal*" et appuyer sur **ENTER** pour afficher une image entière.

Si la valeur du total des pixels horizontaux est fautive, vous pouvez voir des erreurs d'échantillonnage (des barres étroites verticales à travers l'image projetée). Sélectionner "Total" et ajuster la quantité de pixels. Ajuster jusqu'à ce que vous ne voyiez aucune barre (Conseil : si le nombre de barres augmente, ajuster dans le sens inverse).

Les pixels actifs: déterminent la largeur de la fenêtre sur l'écran. Cette valeur est normalement indiquée dans les spécifications de source. Si non, ajuster jusqu'à ce que l'image entière soit affichée.

Le déplacement horizontal: pour déplacer l'image sur l'écran.

La période horizontale: la valeur correcte est déjà définie quand le fichier est actif.

Options

Numéro de source: le numéro de source d'une source non-active peut être remplacé par n'importe quel numéro de source. Ceci rend possible la création d'un fichier pour les numéros de sources à venir.

Position de restitution : Restitution détermine le niveau de noirceur du signal. L'impulsion de restitution peut être mise en rapport avec le côté montant (leading) ou descendant (trailing) de l'impulsion synchro. Utiliser la touche **ENTER** pour commuter entre [leading] et [trailing].

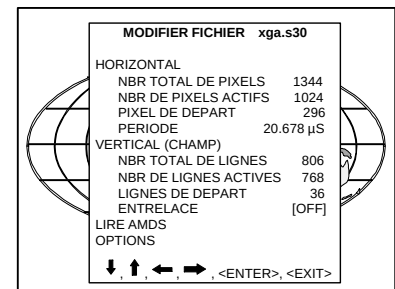
Remise de restituton : Le temps entre le côté montant de l'impulsion de restitution et le côté fermé de l'impulsion synchro. Ceci peut être n'importe quelle valeur entre 0 et 127. Changer la valeur en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

Largeur de restitution : La largeur de l'impulsion de restitution. Ceci peut être n'importe quelle valeur entre 0 et 127. Changer la valeur en poussant la touche de contrôle vers la gauche ou la droite.

Polarité du champ : Défaut [auto]

[auto] = autodétection de la polarité du champ.

La fonction de polarité du champ est employé pour des images entrelacées. Les deux rastres de l' image pourraient être placés



Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu normal Modifier Fichier. Sélectionner "*Vertical*" en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur **ENTER**. Une image entière est affichée.

Le "*Total des Lignes Verticales*" est déjà introduit quand un fichier actif est sélectionné afin d'être modifié.

Les "*Lignes Actives*" : le nombre des lignes horizontales qui déterminent la hauteur de l'image projetée. Cette valeur est normalement indiquée dans les spécifications de source. Si non, ajuster jusqu'à ce que la hauteur entière de l'image soit affichée (il ne manque pas de lignes).

Le Déplacement vertical : déplacer l'image en haut et en bas (pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière) sur l'écran jusqu'à ce que la position correcte de l'image soit obtenue.

Entrelacement [OUI] ou [NON] : cette sélection se remplit automatiquement quand le fichier actif doit être modifié. Si l'image est incorrecte à cause d'une mesure inexacte, utiliser la touche ENTER pour commuter entre [OUI] et [NON] (pour des images entrelacées, 1 image contient 2 champs).

Lire AMDS

AMDS = automatic mode detection & synchronisation (mode de détection et de synchronisation automatique).

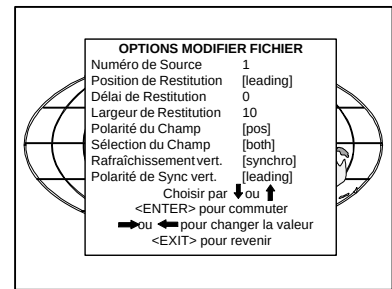
Pendant l'installation d'un fichier avec CHARGER, le système mesure automatiquement la période horizontale, le total des lignes verticales et le mode entrelacé.

En sélectionnant Lire AMDS, le système mesure de nouveau les réglages indiqués ci-dessus.

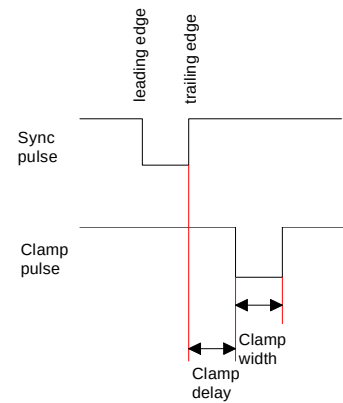
d'une mauvaise façon (les lignes doubles sont visibles sur l' image). Ceci peut être corrigé en inversant la polarité vers [nég] ou [pos]. Appuyer sur **ENTER** pour commuter entre [auto], [pos] et [nég].

Rafraîchissement vertical [synchro/asynchro] : La manière de mettre à jour les informations de l'image sur les panneaux LCD.

*Pour des sources avec une fréquence verticale de 60 Hz ou moins: La vitesse de rafraîchissement vertical et la même que la fréquence verticale de la source. Cela est un nécessité afin de projeter des images en mouvements sans 'art-efacts'. En charger un fichier PAL, SECAM ou NTSC la mode de rafraîchissement est mise automatiquement en 'synchro'. En charger un fichier d'une autre source, la mode de rafraîchissement est mise automatiquement en 'asynchro'. * Pour des sources avec une fréquence verticale plus de 60 Hz : La vitesse de rafraîchissement vertical est différente que celle de la fréquence verticale de la source. Un rafraîchissement synchrone n'est pas possible.



Exemple pour Position de Restitution [trailing]

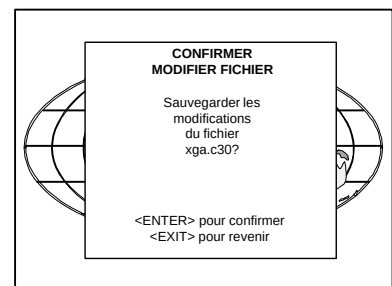


Polarité verticale synchro : [leading] ou [trailing].

Le rafraîchissement vertical peut être synchronisé avec le 'sync edge' ou 'trailing sync edge'. Défaut en [leading].

Commuter en [trailing] est seulement nécessaire pour des applications spéciales dans lesquelles le 'trailing edge' du signal synchro doit servir de référence. Appuyer sur **ENTER** pour commuter entre [leading] et [trailing].

Appuyer sur **EXIT** pour quitter le menu Option Modifier Fichier.



Renommer

Pour changer le nom d'un fichier sélectionné.

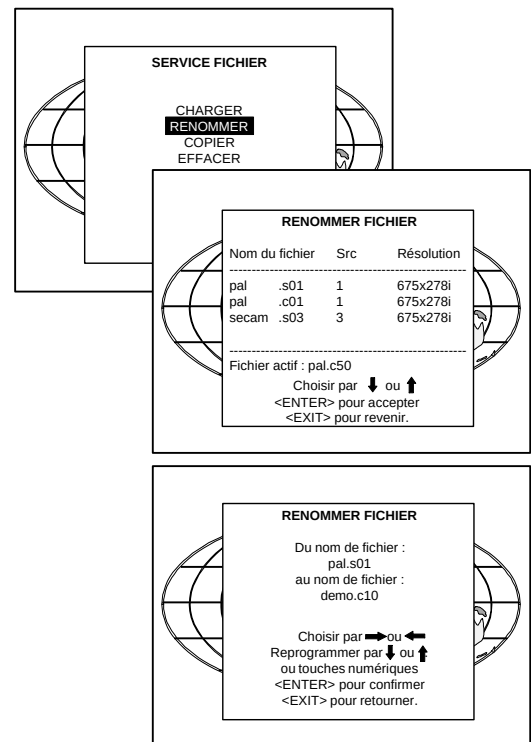
Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner RENOMMER et appuyer sur **ENTER**. Le menu de sélection Renommer sera affiché. Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner un nom de fichier et appuyer sur **ENTER** pour sélectionner.

Le menu Renommer sera affiché avec le nom de fichier sélectionné déjà introduit dans la zone 'du nom de fichier' et dans la zone 'au nom de fichier ...'.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner les caractères séparés. Appuyer la touche de contrôle vers la droite ou vers la gauche afin de sélectionner le caractère voulu. Changer ces caractères en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière. Des caractères numériques peuvent être introduits directement par les touches numériques sur l'UCD.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour confirmer. Le fichier renommé a été introduit dans la liste des fichiers.

Appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir au menu Renommer. Aucun changement a été fait.



Copier

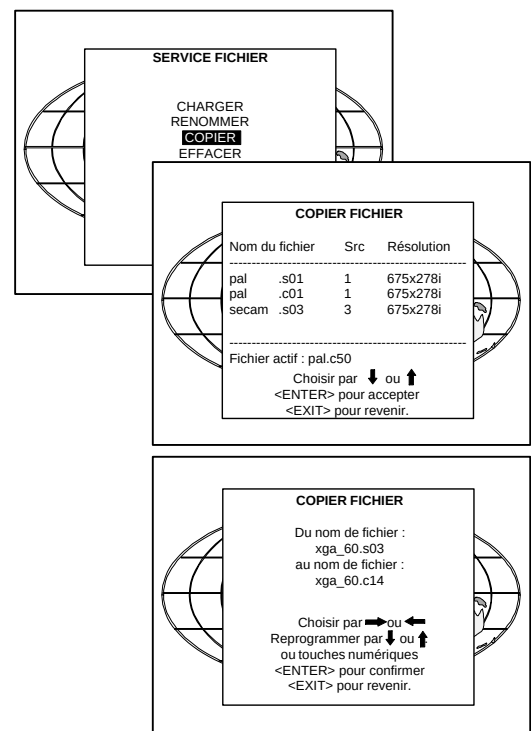
Pour copier un fichier sélectionné vers un nouveau fichier. Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner COPIER et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu de sélection COPIER sera affiché. Utiliser la touche de contrôle pour sélectionner un fichier et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Le menu COPIER sera affiché avec le nom du fichier sélectionné déjà introduit dans la zone 'du nom de fichier' et la zone 'au nom de fichier'.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner les caractères séparés. Appuyer la touche de contrôle vers la gauche ou la droite pour sélectionner le caractère voulu. Changer ces caractères en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière. Des caractères numériques peuvent être introduits directement par des touches numériques sur l'UCD.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour confirmer. Le fichier copié est introduit dans la liste des fichiers.

Appuyer sur la touche **EXIT** pour retourner au menu sélection COPIER. Aucune copie a été faite.

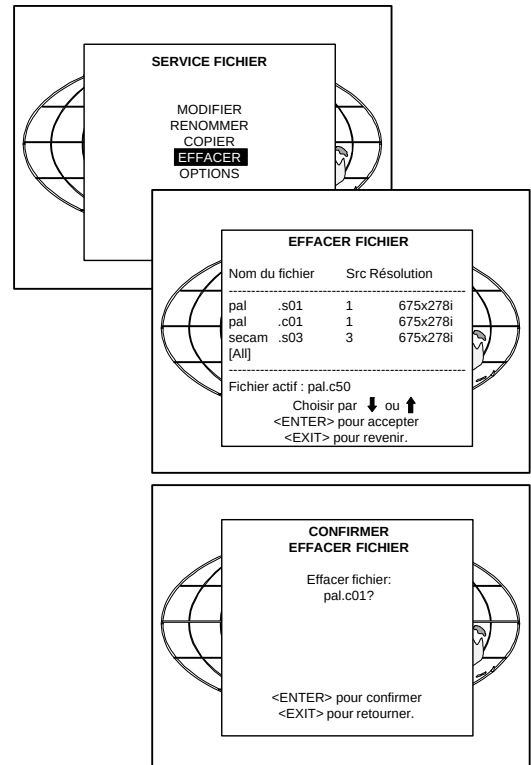


Effacer

Pour effacer un fichier sélectionné de la liste de fichiers.
Appuyer sur la touche de contrôle pour sélectionner EFFACER et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu sélection EFFACER sera affiché.

Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner un fichier et appuyer sur la touche **ENTER**.
Si [All] a été sélectionné, votre code d'accès doit être introduit avant l'effacement de tous les fichiers.

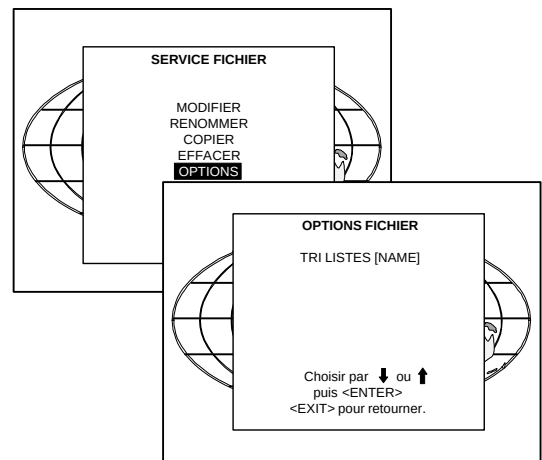
Un menu confirmation "Effacer fichier 'nom du fichier'?" sera affiché.
Si vous voulez effacer le fichier, appuyer sur la touche **ENTER**. Si vous ne voulez pas effacer le fichier, appuyer sur la touche **EXIT**.
Remarque : le fichier actif ne peut pas être effacé.



Options fichier

Utiliser la touche de contrôle pour sélectionner OPTIONS et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu OPTION sera affiché.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre [nom] et [indice].
[nom] : Les fichiers sur la liste seront triés sur le nom du fichier.
[indice] : Les fichiers sur la liste seront triés sur l'extension du fichier.



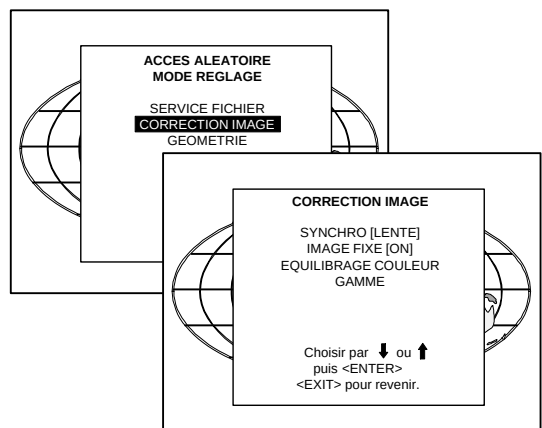
Correction Image

Sélectionner Correction Image en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Le menu Correction Image sera affiché.

Les possibilités de choix sont:

- synchro lente/rapide
- image fixe
- balance couleur
- gamme



Sync lente/rapide

Sélectionner sync en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre LENTE et RAPIDE.

Remarque : Synchro est normalement utilisée dans la position LENTE. La position RAPIDE est utilisé afin de compenser des impulsions de synchronisation irrégulières d'équipements de reproduction vidéo plus anciens.

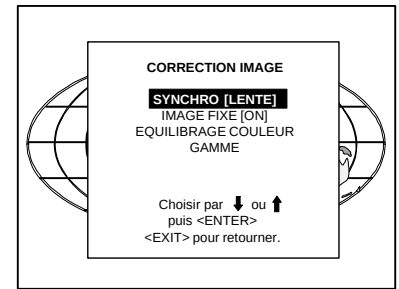


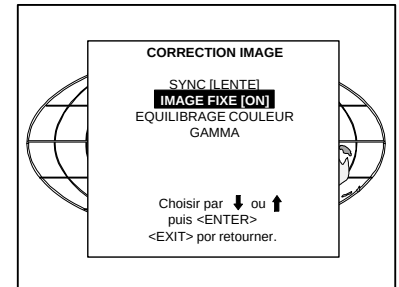
Image fixe

Cette fonction n'est utilisé que pour des images stationnaires entrelacées.

Indiquer Image Fixe en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre OUI et NON.

Image fixe : OUI : le tremblement de l'image affichée est inférieur et l'image est plus nette.

Image fixe : NON : pour des images en mouvement.



Equilibrage couleur

Indiquer Equilibrage Couleur en poussant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Equilibrage couleur.

Vous avez le choix entre les possibilités suivantes :

Equilibrage Couleurs Fixe:

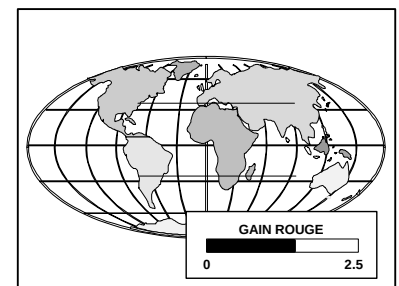
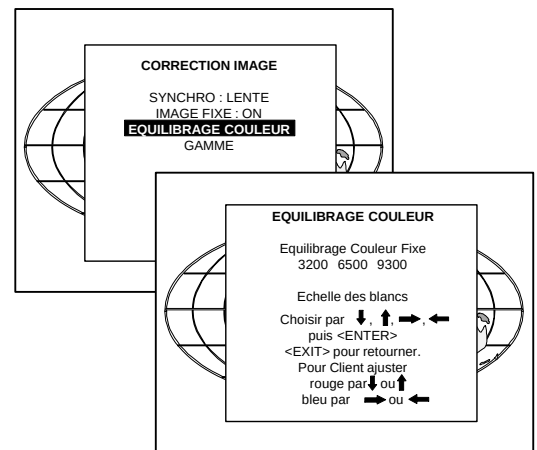
- 3200 K (rougeâtre)
- 6500 K (blanc)
- 9300 K (bleuâtre)

Echelle des blancs:

Pousser la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner Equilibrage Couleur Fixe ou Echelle des blancs.

Si 'Equilibrage Couleur Fixe' a été sélectionné, utiliser la touche de contrôle en l'appuyant à gauche ou à droite pour sélectionner une des trois températures de couleurs pré-programmées.

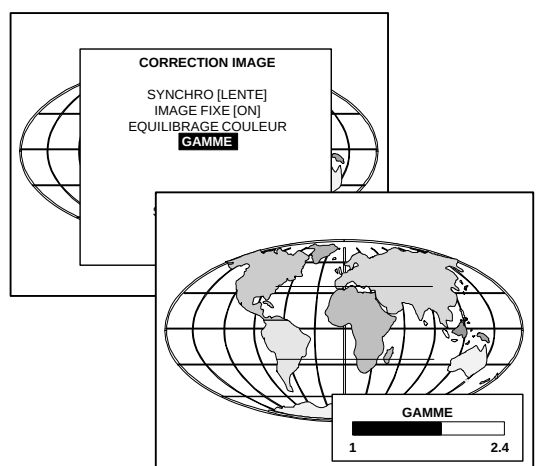
Si 'Echelle des blancs' a été sélectionné, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour ajuster le rouge et appuyer la touche de contrôle à droite ou à gauche pour ajuster le bleu (gamme de 0 à 2.5) comparé au vert (valeur 1).



Gamme

Avec la correction Gamme il est possible d'éclairer des détails de parties d'image noires (valeurs d'image plus basses) ou de réduire l'importance de ces détails (valeurs d'image plus hautes).

Pour changer la valeur gamma, il faut indiquer GAMME en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER**.



Géométrie

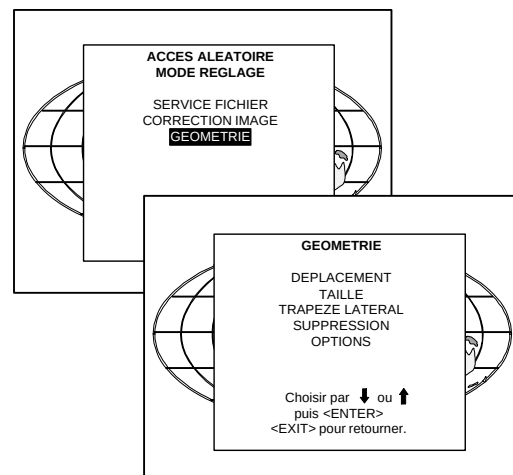
Indiquer Géométrie en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Géométrie.

Les adaptations suivantes sont possibles :

- déplacement horizontal et vertical de l'image
- taille horizontale et verticale de l'image
- trapèze latérale (nécessaire seulement lorsque le projecteur est monté sous un angle de projection non-standard).
- suppression
- options

Pour ajuster une fonction de géométrie vous pouvez :

- utiliser la touche de contrôle ou
- introduire la valeur par les touches numériques. Pour cela appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner la valeur indiquée et introduire la valeur requise par les touches digitales. Appuyer sur **ENTER** pour confirmer la valeur introduite.



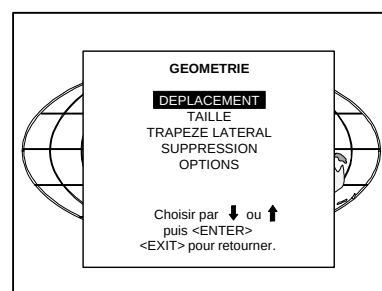
Déplacement

Indiquer Déplacement en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER**.

L'image peut être déplacée en direction horizontale ou verticale. Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière afin de déplacer l'image en direction verticale. Appuyer la touche de contrôle à gauche ou à droite afin de déplacer l'image en direction horizontale. La valeur de défaut pour le déplacement est 0.

Déplacer en direction verticale : si la valeur du déplacement est positive, l'image est déplacée en haut, si la valeur est négative, l'image est déplacée en bas.

Déplacer en direction horizontale : si la valeur du déplacement est positive, l'image est déplacée vers la droite, si la valeur est négative, l'image est déplacée vers la gauche.



Taille

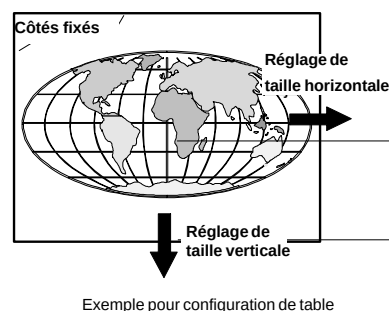
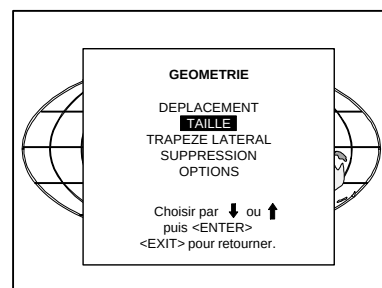
Indiquer Taille en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

La taille peut être ajustée en direction verticale ou horizontale.

En ajustant la taille verticale en configuration sur table, le côté supérieur de l'image est fixé et seulement le côté inférieur peut être déplacé vers sa position exacte.

Pour la configuration plafond, le côté inférieur de l'image est fixé et seulement le côté supérieur peut être déplacé vers sa position exacte.

En ajustant la taille horizontale, le côté gauche de l'image est fixé et seulement le côté droit peut être déplacé vers sa position exacte.



Conseil : Avant de tailler l'image, vérifier que

- pour la configuration de table, le coin supérieur de gauche est correctement situé sur l'écran. Utiliser la fonction Déplacement pour situer ce coin.
- pour la configuration plafond, le coin supérieur de gauche est correctement situé sur l'écran. Utiliser la fonction Déplacement pour situer ce coin.

Trapèze latéral

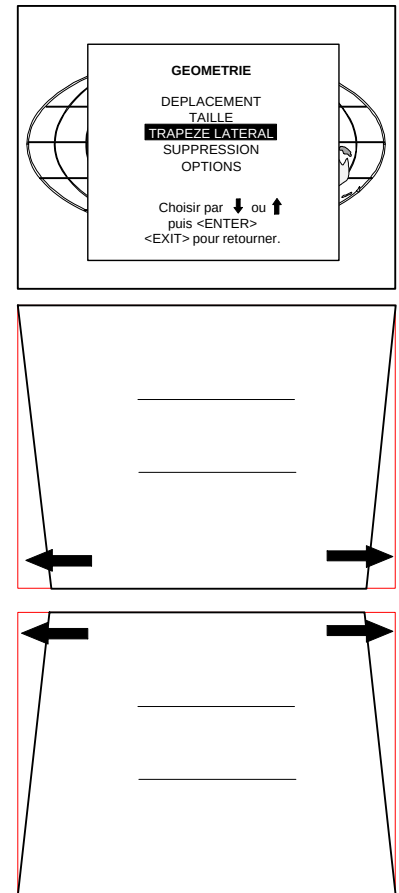
Indiquer Trapèze Latéral en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et ensuite appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

L'ajustement du trapèze latéral est utilisé pour aligner l'image si le projecteur est monté sous un angle de projection non standard.

Appuyer la touche de contrôle vers la gauche ou vers la droite pour ajuster le trapèze latéral de l'image.

Si la partie supérieure de l'image est plus grande que la partie inférieure, appuyer la touche de contrôle vers la gauche. L'indication numérique en bas de l'échelle à barre sera négative.

Si la partie supérieure de l'image est plus petite que la partie inférieure, appuyer la touche de contrôle vers la droite. L'indication numérique en bas de l'échelle à barre sera positive.



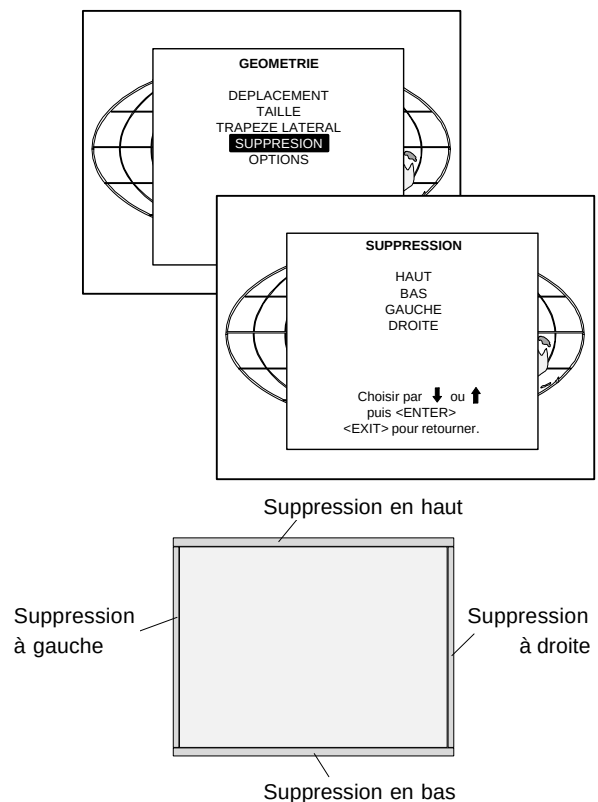
Suppression

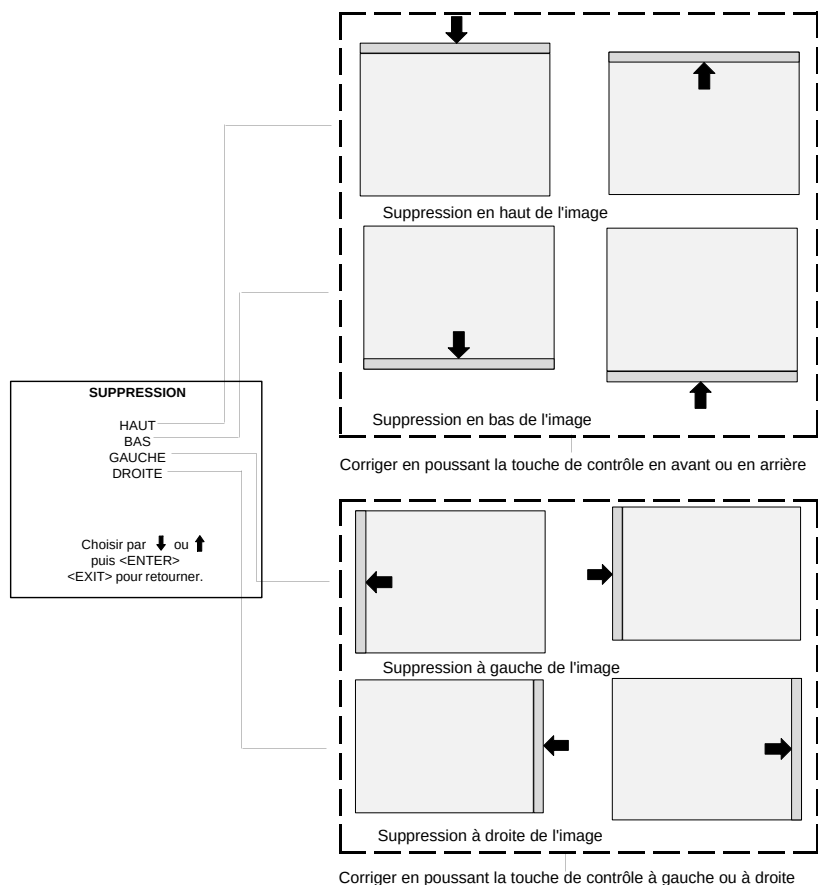
Indiquer Suppression en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer ensuite sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

La suppression se fait seulement sur les bords de l'image projetée et est utilisée pour encadrer l'image projetée sur l'écran et pour cacher ou gommer de l'information (ou du bruit) non requise. Le 0% sur l'échelle à barre indique qu'il n'y a pas de suppression.

Les corrections suivantes sont possibles :

- suppression en haut
- suppression en bas
- suppression à gauche
- suppression à droite





Options

Indiquer Options en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER**.

Le menu Géométrie sera affiché. Le projecteur posera la question suivante :

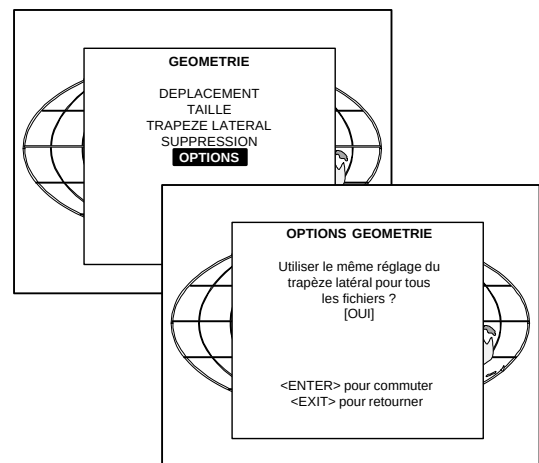
'Utiliser le même réglage du trapèze latéral pour tous les fichiers ?'
[OUI] ou [NON].

[OUI] : le même réglage du trapèze latéral sera appliqué pour tous les fichiers installés.

[NON]: le réglage doit se faire séparément par fichier.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour commuter entre [OUI] et [NON].

Appuyer sur la touche **EXIT** pour revenir au menu Géométrie.



10

INSTALLATION

Mise en marche du mode installation

Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer Installation puis appuyer sur la touche **ENTER**.

ENTER pour continuer le menu de sélection Installation
EXIT pour revenir au mode opérationnel

Les items suivants peuvent être sélectionnés :

Entrées : pour installer la priorité d'entrées
Convergence : pour aligner l'image rouge, verte et bleue
Configuration : pour installer la position du projecteur
Mires internes

Entrées

Indiquer Entrées en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière, puis appuyer sur la touche **ENTER**.

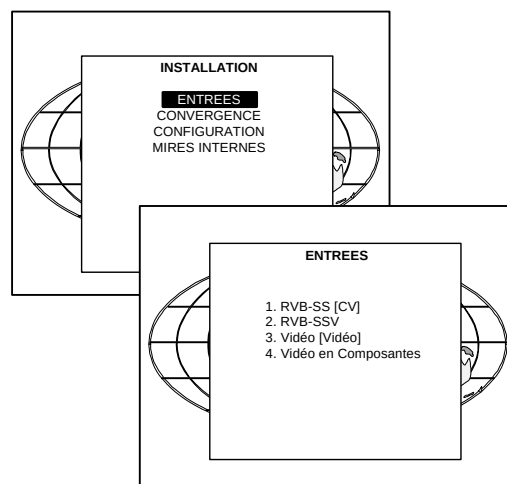
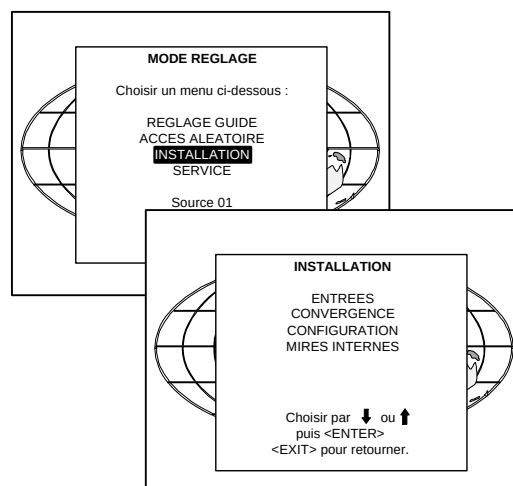
Le système interne scannera les entrées et affichera les résultats dans le menu Entrées.

Source	Indication
Video ou S-Video	Vidéo[Vidéo] Vidéo[S-Vidéo]
RVB analogue	RVB-SS[VC] : synchro séparée est composée signal vidéo sur entrée H/C RVB-SS[SC ou SH&SV] : synchro séparée est synchro composée ou synchro horizontale et verticale RVB-SSV : synchro sur vert
Vidéo en Composantes	Vidéo en Composantes - SS : vidéo en composantes avec synchro séparée Vidéo en Composantes - SSY : vidéo en composantes avec synchro sur Y Vidéo en Composantes - SS3N : vidéo en composantes avec synchro séparée en 3 niveaux Vidéo en Composantes - S3NSY : vidéo en composantes avec synchro séparée en 3 niveaux sur Y
RVB analogue avec synchro à 3-niveaux	RVB3L-SS : RV avec synchro séparée à 3 niveaux RVB3L-SSV : RVB avec synchro à 3 niveaux sur vert

La connexion d'un RCVDS (en marche) ou d'un VS05 avec le projecteur sera affiché sur le menu par " +800 périphériques. S'il n'y a rien affiché sur le menu, il reste encore deux possibilités :

- Il n'y a pas de RCVDS ou VS05 en connexion
- RCVDS n'est pas en marche

Lorsque des périphériques 800 sont en connexion avec le projecteur, les entrées ne sont pas accessibles avec la touche de contrôle pour commuter leur fonction.



Convergence

Indiquer *Convergence* en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu Convergence.

Chaque panneau LCD dispose de 6 vis de réglage. En tournant ces vis vous changez la position relative des panneaux et vous faites converger l'image.

Il faut toujours commencer par le réglage du panneau vert. Quand l'image verte est correctement mise au point, elle sera utilisée ultérieurement comme une image de référence pour faire converger les images rouge et bleue.

Les réglages suivants doivent être effectués :

Vous devez ajuster le panneau vert jusqu'à ce que les lignes indiquées sur l'écran soient mises au point (lignes nettes). Continuer avec le panneau rouge et ajuster jusqu'à ce que les lignes rouges coïncident avec les lignes vertes. Puis continuer par le panneau bleu jusqu'à ce que les lignes bleues coïncident avec les lignes vertes.

Suivre la procédure suivante pour ajuster les panneaux LCD.

* Ouvrir le couvercle supérieur comme il est décrit dans *Changer Code d'Acces* dans le chapitre *Mode Service*.

Les trois pièces de montage pour les LCD (vous en pouvez voir deux sur le dessin ci-dessous) se trouvent sur le couvercle noir en métal. Les vis sont indiquées de 1 à 6 pour chaque couleur.

Note : la distance entre le panneau LCD et la lentille devant le LCD doit être 4 ou 5 mm. Si la distance est plus de 5mm, en projetant une image noire, un changement de couleur serait visible. (Afin de projeter une image noire, sélectionner 'Pureté' sur le mire interne et mettre les réglages au '0').

Pour ajuster la convergence, il y a des mires fournies au menu Service.

Utiliser la touche de contrôle pour indiquer *Convergence* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu *Convergence*.

Commencer par la mire verte et continuer avec le rouge sur vert et terminer par le bleu sur vert.

Utiliser la touche de contrôle pour sélectionner *Vert* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la mire verte.

La mire visualise des lignes de 1 pixel.

A côté des 6 lignes sur la mire visualisée, une vis est dessinée accompagnée d'un numéro (p.ex. si c'est visualisé en vert = il correspond avec les vis et numéros au panneau LCD vert).

Si vous tournez une vis dans la direction de la flèche au-dessus de la vis visualisée sur l'écran, la ligne sur l'écran se déplace dans la direction de la flèche droite.

La focalisation du vert

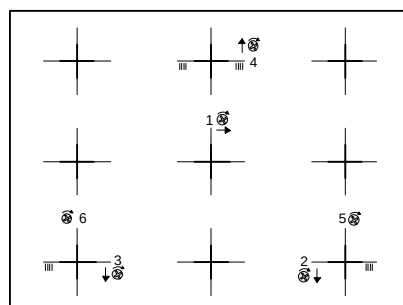
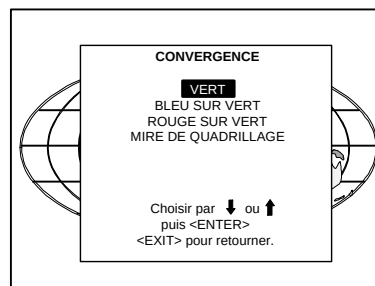
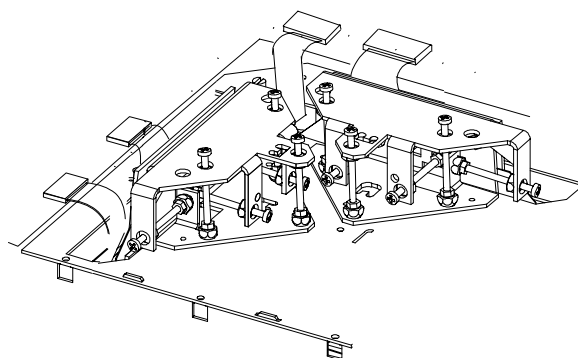
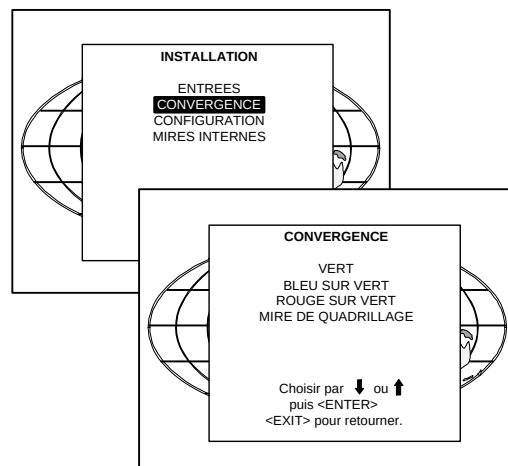
a. Ajuster l'objectif de projection jusqu'à ce que vous obtenez une focalisation optimale pour les lignes 5 et 6 (conseil : utiliser les lignes marqueurs de focalisation à côté des points indiqués).

b. Tourner la vis 4 pour une focalisation optimale de la ligne verte correspondante 4 sur l'écran.

c. Tourner la vis 5 pour une focalisation optimale de la ligne verte correspondante 5 sur l'écran.

d. Tourner la vis 6 pour une focalisation optimale de la ligne verte correspondante 6 sur l'écran.

Les trois alignements influencent l'un sur l'autre, c'est pourquoi il faut répéter si nécessaire les trois démarches susmentionnées (b,c et d). Quand la mire verte est correctement focalisée, appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu *Convergence*.



Convergence rouge sur vert

Utiliser la touche de contrôle pour indiquer le menu *Rouge sur vert* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le test mire Rouge sur vert.

Les lignes les plus longues sont les lignes rouges. Vous devez faire converger ces lignes avec les lignes vertes.
Les vis dessinées et les numéros sont visualisés en rouge.

Suivre les démarches suivantes :

- a. Commencer par ajuster les vis 4,5 et 6 pour obtenir une focalisation optimale pour les lignes respectives 4,5 et 6.

A cause d'interaction, il peut être nécessaire de répéter plusieurs fois la démarche a.

Suivre les démarches suivantes pour obtenir une convergence des lignes rouges et vertes :

- b. Commencer par la vis 2 et ajuster jusqu'à obtenir une convergence optimale de la ligne 2.

- c. Ajuster vis 3 afin d'obtenir une convergence optimale de la ligne 3.

A cause d'interaction, répéter les deux démarches mentionnées ci-dessus (b et c) si la ligne 2 et finalement la ligne 3 sont alignées fautivement.

Si les deux lignes ont une convergence correcte, continuer avec la vis 4.

Ajuster la vis 4 jusqu'à ce que la ligne 4 ait une convergence. Il se peut que les lignes 2 et 3 doivent être convergées à nouveau. Le cas échéant, répéter la procédure pour les vis 2 et 3 (b et c).

Si les lignes 2, 3 et 4 ont une convergence correcte, continuer avec la ligne 1 (vis 1).

Quand la ligne 1 est ajustée, vérifier de nouveau la convergence des lignes 2, 3 et 4. S'il est nécessaire, répéter la procédure susmentionnée pour les lignes correspondantes.

Vérifier si les lignes 5 et 6 ont une convergence correcte. Le cas échéant, appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu Test mire et continuer avec Bleu sur vert.

Si les lignes n'ont pas une convergence correcte, vérifier la distance entre les lignes 5 et 6 de la mire rouge et la distance entre les lignes 5 et 6 des lignes vertes.

Deux possibilités :

- 1) La distance entre les lignes rouges est plus petite que celle entre les lignes vertes.

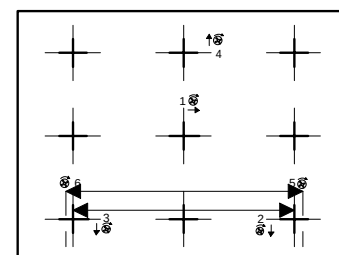
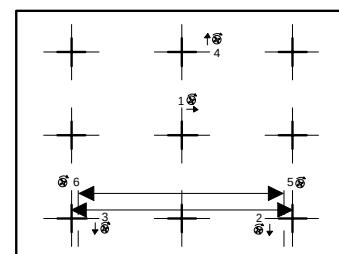
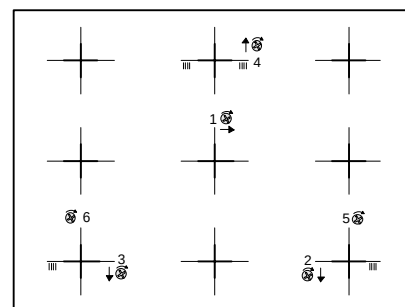
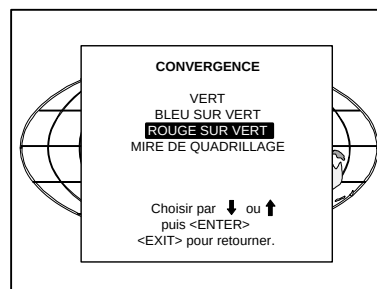
Tourner les vis 5 et 6 dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la distance entre les lignes 5 et 6 soit la même pour les lignes rouges et vertes.

- 2) La distance entre les lignes rouges est plus grande que celle entre les lignes vertes.

Tourner les vis 5 et 6 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la distance entre les lignes 5 et 6 soit la même pour les lignes rouges et vertes.

A cause de ce mouvement, il se peut que les lignes 1, 2, 3 et 4 n'aient plus une convergence correcte. Répéter les démarches susmentionnées pour les lignes respectives.

Si toutes les lignes ont une convergence correcte, appuyer sur **EXIT** pour retourner au menu *Test mire*.



La convergence de bleu sur vert

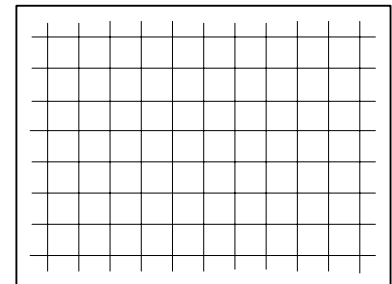
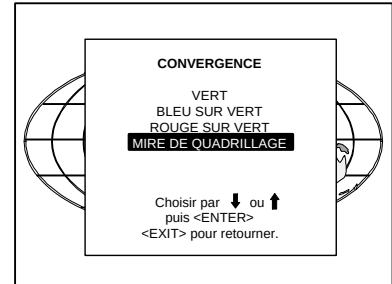
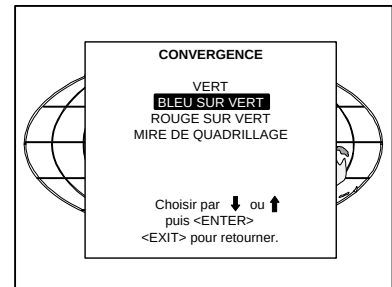
Utiliser la touche de contrôle pour indiquer *Bleu sur vert* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la mire Bleu sur vert.

Répéter la même procédure pour les lignes rouges sur les lignes vertes mais il faut lire Bleu quand Rouge est indiqué.

Pour contrôler le résultat des réglages de convergence, indiquer *Mire de quadrillage* et appuyer sur la touche **ENTER**. Une mire quadrée sera affichée sur l'écran.

ENTER : visualise une grille
EXIT : revient au menu de service

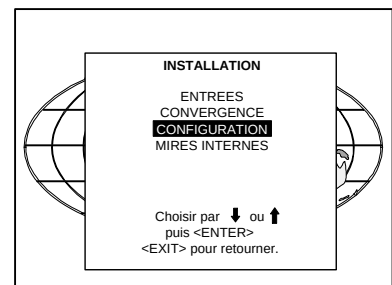
Toutes les lignes doivent être blanches, si ce n'est pas le cas, il faut répéter la procédure de réglage.



Configuration

Indiquer 'Configuration' en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et puis appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Pour plus d'informations, voir Configuration du projecteur dans le chapitre Adaptation du projecteur.



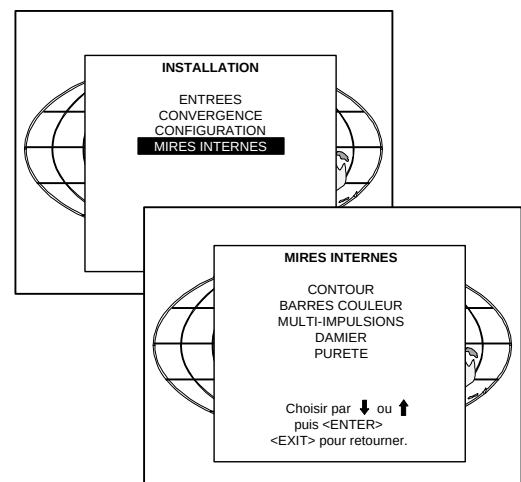
Mires internes

Le projecteur dispose de différents mires internes qui peuvent être utilisées pour mesurer.

Indiquer "Mires Internes" en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer puis sur la touche **ENTER** pour afficher le menu Mires internes.

Les mires tests suivantes sont disponibles :

- Contour
- Barres Couleur
- Multi-impulsions
- Damier
- Pureté



11

MODE SERVICE

Démarrer le Mode Service

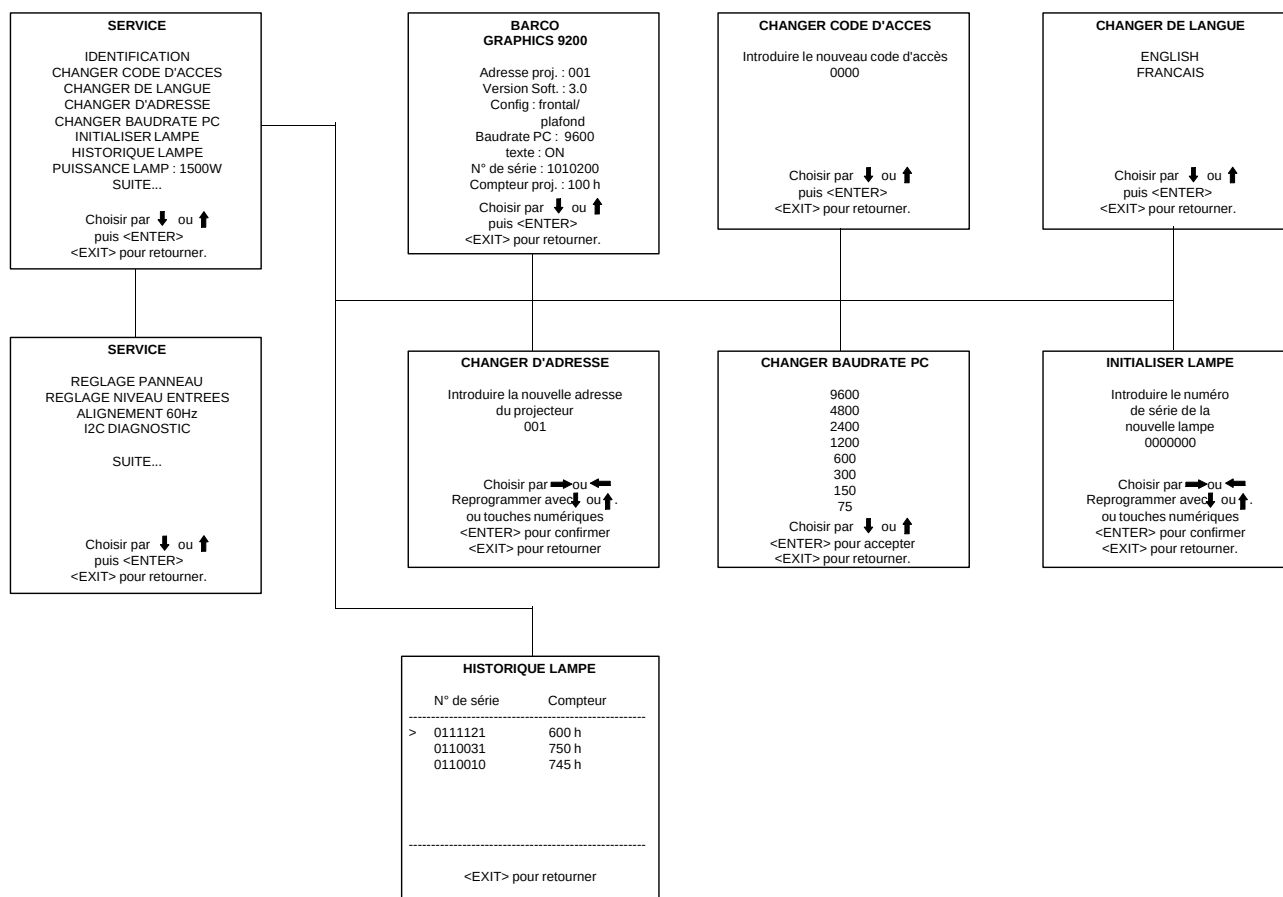
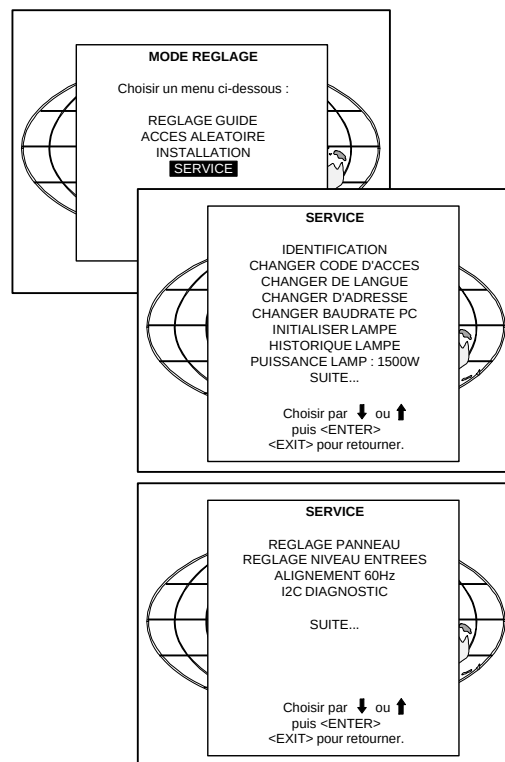
Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer le menu Service et puis appuyer sur la touche **ENTER**.

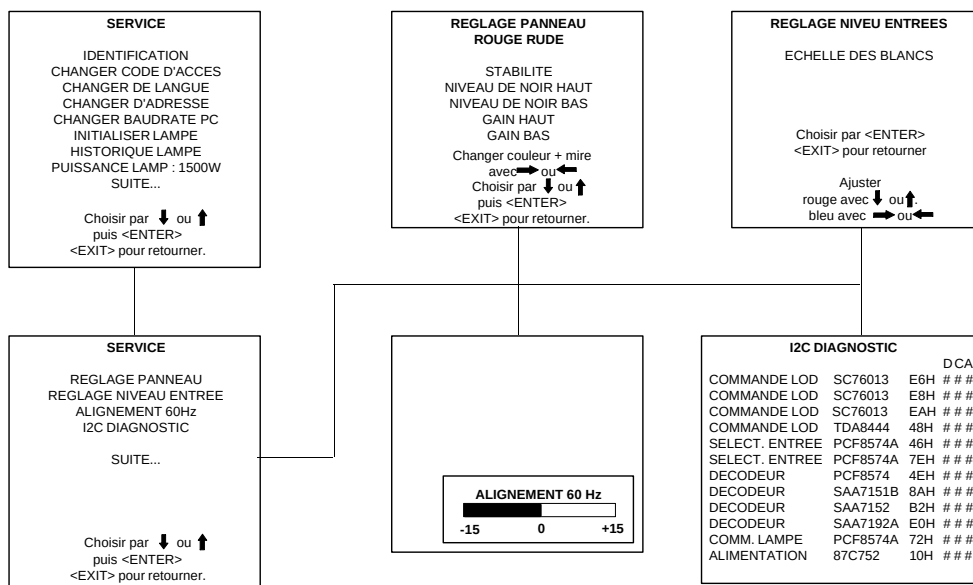
Certains items dans le mode service sont protégés par un code d'accès (si la fonction code d'accès est active). Introduire votre code d'accès pour continuer. Tous les autres items protégés par un code d'accès sont maintenant disponibles dans le mode réglage.

Le menu Service est composé de deux parties qui sont en connexion l'une avec l'autre par l'item SUITE...

Si l'item requis ne se trouve pas dans la liste du menu affiché, sélectionner SUITE avec la touche de contrôle et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher les autres items du menu Service.

ENTER continue au menu Service
EXIT revient au mode opérationnel





Identification

Pour afficher le menu *Identification*, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer *Identification* et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu *Identification*.

Le menu Identification donne un aperçu de :

- type de projecteur
- adresse du projecteur
- version de logiciel
- installation de la configuration
- baud rate
- texte OUI
- numéro de série du projecteur
- historique du projecteur

- *type de projecteur* : BARCOGRAPHICS 9200

- *version de logiciel*

- *Adresse du projecteur* : pour changer l'adresse du projecteur, voir Changer Adresse du Projecteur dans ce chapitre.

- *Installation* : installations possibles :

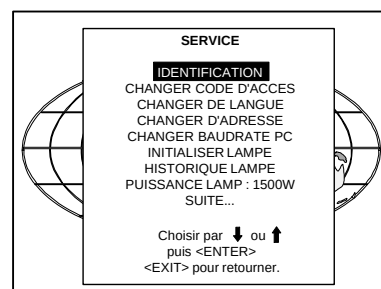
- * Frontale/Plafond
- * Frontale/Table
- * Rétro/Plafond
- * Rétro/Table

Pour changer la configuration de l'installation, suivre les instructions du chapitre Adaptation du projecteur.

- *Baud rate* : la vitesse de communication avec un PC IBM (ou compatible) ou MAC. Le baud rate du projecteur doit être le même de celui du PC en connexion. S'il y a une différence, consulter Installation du Baudrate pour communication avec un PC dans le chapitre Connections.

- *Historique du projecteur* : donne le total du temps de fonctionnement depuis la première installation. Tous les projecteurs quittent l'entreprise après un historique de ± 24 heures.

- *Numéro de série du projecteur* : indique le numéro de fabrication du projecteur. Ce numéro peut être utile lorsque vous devez faire appel à un technicien.



Changer le Code d'Accès

Cet item est protégé par un code d'accès si le pont de court-circuit pour le code d'accès est installé.

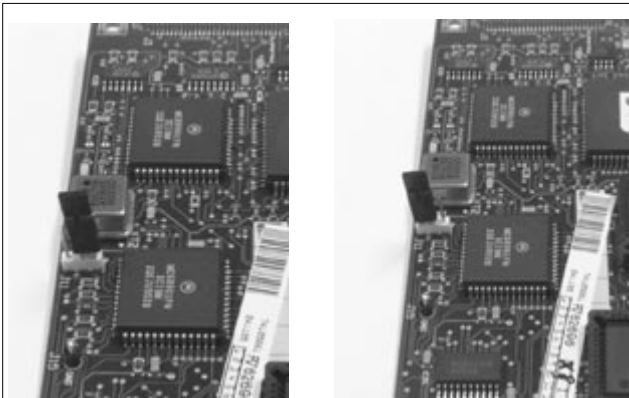
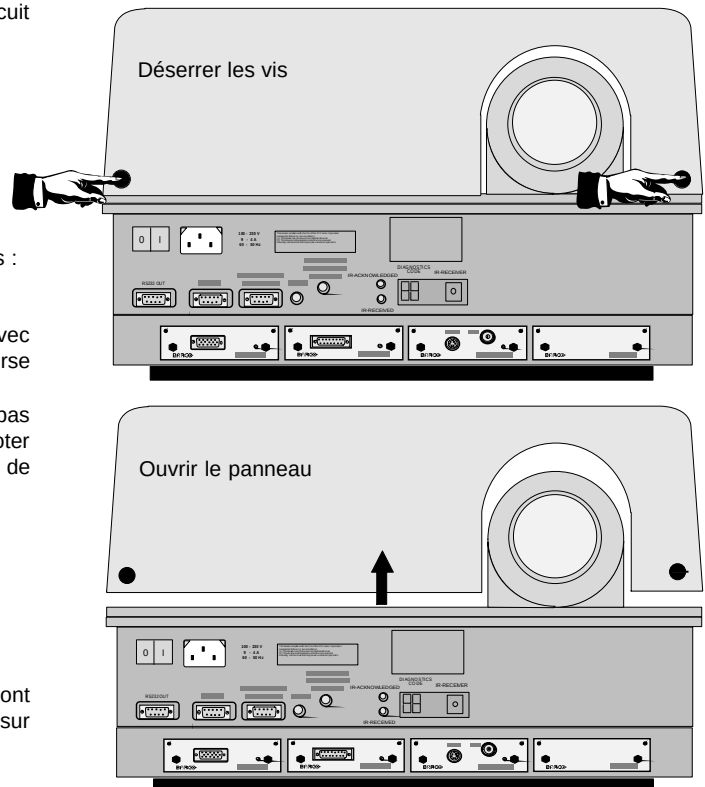
Comment activer ou désactiver la fonction du code d'accès ?

Le code d'accès est activé quand le pont du code d'accès est installé dans le module de contrôle.

Pour avoir accès au module de contrôle, suivre les pas suivants :

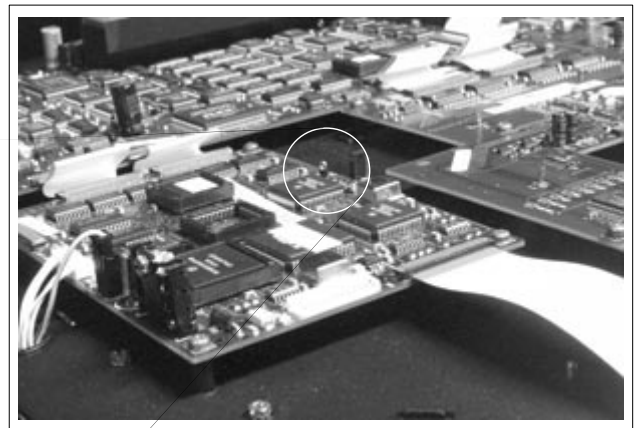
- Eteindre le projecteur et débrancher le fil de la prise.
- Tourner les deux vis de fermeture du panneau de protection avec un tournevis ou avec une pièce de monnaie dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Soulever et pivoter le panneau. Attention : le panneau n'est pas protégé par un support incorporé. Lors de l'ouverture, pivoter lentement et le déposer sur la deuxième partie du panneau de protection.

Lorsque le pont est mis sur la jambe 2-3 ou s'il n'y a pas de pont installé, la fonction de code d'accès est active, si le pont est mis sur la jambe 1-2, la fonction de code d'accès est inactive.



Code d'accès actif
pont sur jambe 2-3

Code d'accès inactif
pont sur jambe 1-2



Comment changer le code d'accès ?

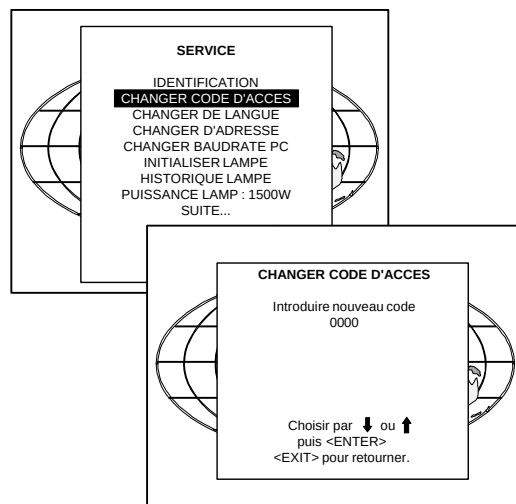
Indiquer Changer Code d'Accès en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher le menu Changer Code d'Accès.

ENTER affiche le menu Changer Code d'Accès
EXIT revient au menu de Service

Le vieux code d'accès est affiché et peut être changé en introduisant le code avec les touches numériques ou l'unité de commande à distance.

Appuyer sur la touche **ENTER** pour charger le nouveau code d'accès.

Appuyer sur **EXIT** si aucun changement doit se faire.

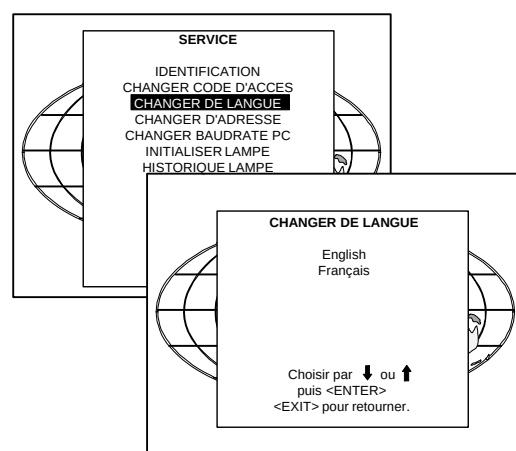


Changer de Langue

Indiquer Changer de Langue en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner le menu Changer de Langue.

Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour sélectionner la langue et appuyer sur la touche **ENTER** pour confirmer.

Les langues disponibles sont le français et l'anglais.

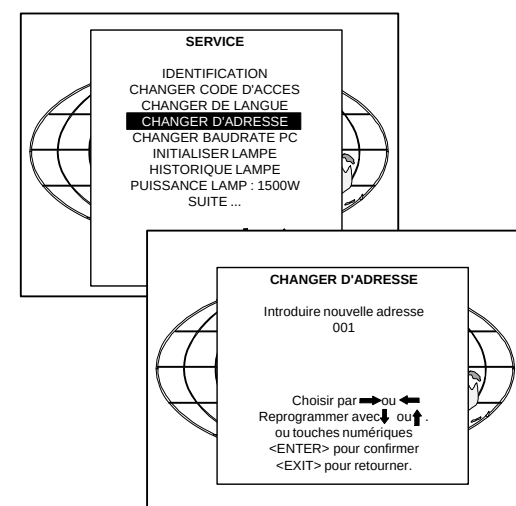


Changer l'Adresse du Projecteur

Chaque projecteur a besoin d'une adresse formée d'un numéro compris entre 0 et 255. Cette adresse peut être installée par un logiciel.

Pour changer cette adresse, appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour indiquer Changer d'Adresse et appuyer sur la touche **ENTER**. Le menu de Changer d'Adresse sera affiché et l'adresse actuelle sera introduite. Le premier code digital est indiqué. Introduire la nouvelle adresse:

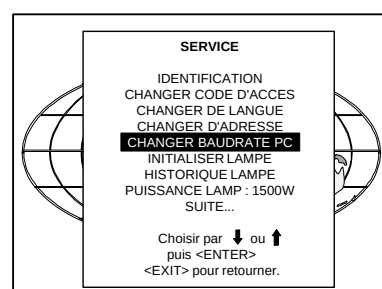
- avec les touches digitales ou l'unité de commande à distance
- en appuyant la touche de contrôle à gauche ou à droite pour sélectionner un chiffre et changer la valeur en appuyant la touche joystick en avant ou en arrière jusqu'à ce que la nouvelle valeur est atteinte. Continuer avec les autres chiffres de la même façon.



Changer Baudrate PC

La vitesse de communication entre le projecteur et le PC, p. ex. PC ou MAC, connaît 8 vitesses différentes. La vitesse baud rate peut être installée par un logiciel.

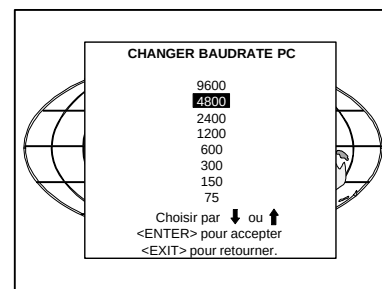
Indiquer Changer Baudrate PC en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher la vitesse baud rate PC.



Les vitesses suivantes sont possibles :

- 9600
- 4800
- 2400
- 1200
- 600
- 300
- 150
- 75

La vitesse actuelle sera affichée. Pour changer la vitesse appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour accepter la nouvelle vitesse baud rate.



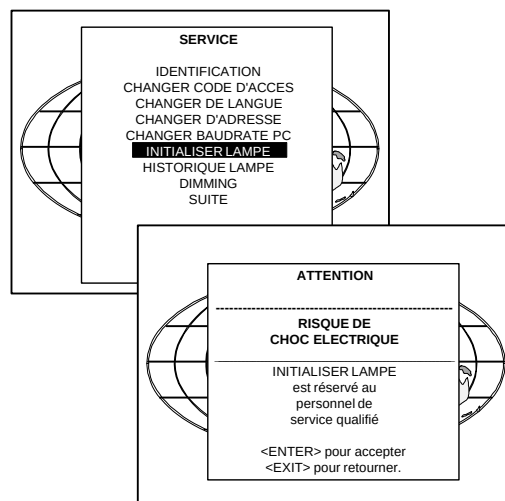
Initialiser lampe

Initialiser la lampe seulement lorsque une nouvelle lampe est installée. Indiquer Initialiser Lampe en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner.

Si la sélection Initialiser Lampe dans le menu Service a été faite, le message suivant sera affiché :

Risque de choc électrique. Initialiser Lampe est réservé au personnel qualifié BARCO.

Si vous n'êtes pas qualifié, appuyer sur la touche **EXIT** pour annuler l'opération d'initialisation.



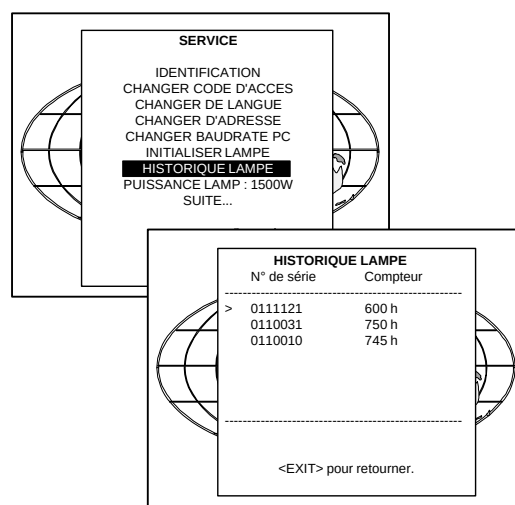
Historique Lampe

Pour avoir un aperçu des différents historiques, indiquer Historique Lampe en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER**.

Un aperçu avec le numéro de série et l'historique respective sera affiché.

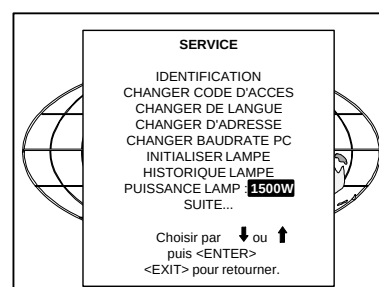
La lampe actuellement installée sera indiquée.

Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu de Service.



Puissance Lamp

Indiquer Puissance Lampe en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner 1500W ou 1200W.



Réglage Panneau

Le changement de ces réglages peut sérieusement changer la performance du projecteur.

Tous les réglages des panneaux sont faits à l'usine. Si ce n'est pas vraiment nécessaire, ne pas toucher ces réglages. Ils sont utiles lorsque un nouveau panneau est installé.

Indiquer Réglage Panneau en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER**.

Si Réglage Panneau a été sélectionné du menu, le message suivant sera affiché :

Risque de choc électrique. Le réglage du panneau est réservé au personnel qualifié.
Si vous n'êtes pas qualifié, appuyer sur la touche **EXIT** pour annuler le réglage de panneau.

Réglage du niveau des entrées

Indiquer Echelle des Blancs en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour sélectionner. Avec le réglage Echelle des Blancs, le gain des canaux rouge et bleu peut être ajusté en comparaison avec le canal vert (Pour ajuster le gain du signal vidéo complet, utiliser le réglage du contraste). Appuyer la touche de contrôle en avant ou en arrière pour changer Rouge ou en appuyant à gauche ou à droite pour changer Bleu. Appuyer sur **EXIT** pour revenir au menu Réglage des entrées.

Alignement 60Hz

L'alignement 60Hz est utilisé pour des signaux sync.

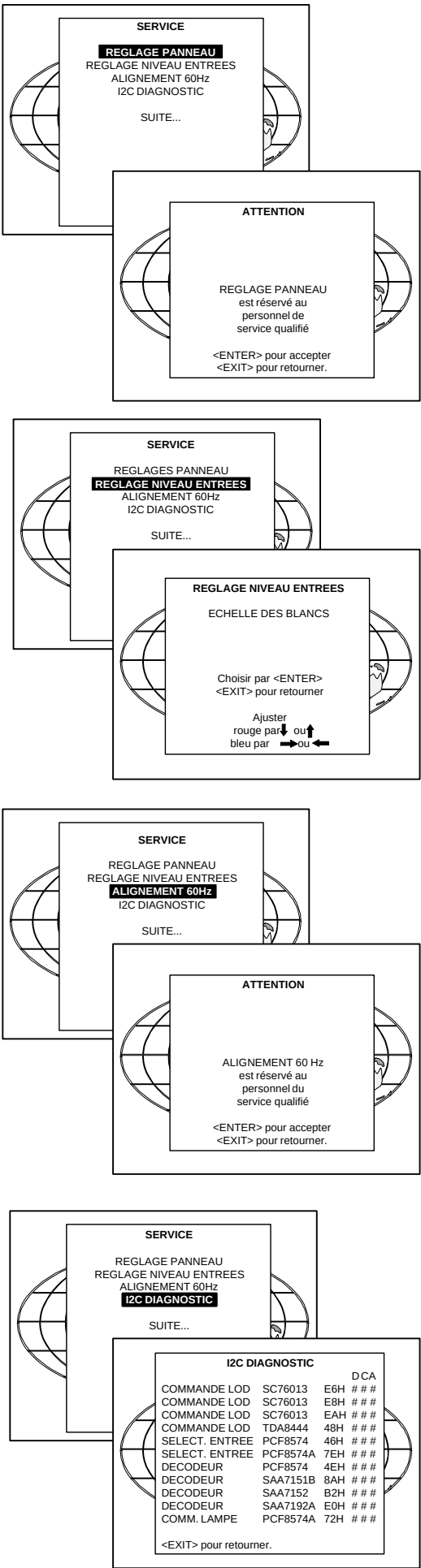
Indiquer Alignement 60Hz en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER**.

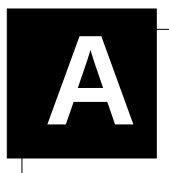
Lorsque la sélection de Alignement 60Hz a été faite, l'avis suivant sera affiché :

L'alignement 60Hz est réservé au personnel qualifié.
Si vous n'êtes pas qualifié, appuyer sur la touche **EXIT** pour annuler Alignement 60Hz.

I²C Diagnostic

Donne un aperçu du fonctionnement correct des IC contrôlés I²C. Indiquer I²C Diagnostic en appuyant la touche de contrôle en avant ou en arrière et appuyer sur la touche **ENTER** pour afficher l'aperçu.





FICHIERS STANDARDS DE L'INSTALLATION

NOM	RESOLUTION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
CGA	640 X 200	59,924	15,700	14,318	912	640	262	200
NTSC	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_2	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_3	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
PAL	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
PAL_2	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
PAL_3	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SECAM	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SECAM_2	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SECAM_3	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
EGA	640 X 350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
MAC_5	512 X 342	60,158	22,259	15,670	704	512	370	342
MAC_3	512 X 384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560 X 384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
8514-A	1024 X 384I	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
VGA_TXT	720 X 400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
COMPUSC4	1024 X 480I	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
VGA_72V	640 X 480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640 X 480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480
VGA75ISO	640 X 480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
MAC_2	640 X 480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_LC	640 X 480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MUSE	960 X 518I	30,000	33,750	37,125	1100	960	563	518
HDMAC	1008 X 570I	25,020	31,250	39,125	1252	1008	625	570
SVGA_56V	800 X 600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800 X 600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800 X 600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
XGA_70V	1024 X 768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_60	1024 X 768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_75	1024 X 768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA75_GS	1024 X 768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768

Name : nom du fichier, comprend les réglages.

Resolution : résolution d'image, si suivre par ...interliner.

FVERT Hz : fréquence verticale de la source.

FHOR kHz : fréquence horizontale de la source.

FPIX MHz : fréquence des pixels

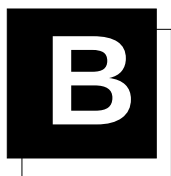
PTOT : pixels totale sur une ligne horizontale.

PACT : pixels actives sur une ligne horizontale.

LTOT : lignes totales sur une trame.

LACT : lignes actives sur une trame.

NAME	RESOLUTION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
XGA_72	1024 X 768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
SUP_MAC	1024 X 768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
XGA_70	1024 X 768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
MAC_POR	640 X 870	74,996	68,846	57,280	832	640	918	870
INTER_GR	1184 X 886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
EWS_50	1280 X 1024	50,000	52,350	87,948	1680	1280	1047	1024
EWS_60	1280 X 1024	60,000	63,900	107,352	1680	1280	1064	1024
EWS_60V	1280 X 1024	60,282	63,657	110,000	1728	1280	1056	1024
EWS_72	1280 X 1024	72,000	76,968	130,076	1690	1280	1069	1024
EWS_75	1280 X 1024	75,025	79,976	135,000	1688	1280	1066	1024
SG_60_2	1024 X 768	60,000	48,780	64,390	1320	1024	812	768
SG_60_3	960 X 680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
ED	735 X 480	59,940	31,470	27,000	910	735	525	480
PC98_1	640 X 400	56,416	24,823	21,050	848	640	440	400
PC98_2	1120 X 375	79,987	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120 X 750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
MAC_6	832 X 624	74,550	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024 X 768	74,910	60,150	80,000	1330	1024	803	768
PAM500	640 X 400	60,000	26,400	22,810	864	840	440	400
PAM800	1120 X 375	89,872	36,443	50,000	1372	1120	406	375
FMTO_2	640 X 400	55,370	24,370	21,060	864	640	440	400
FMR	640 X 400	84,700	36,440	28,570	784	640	431	400
SUNXGA60	1024 X 768	59,984	48,287	64,125	1328	1024	805	768
SUNXGA70	1024 X 768	70,041	56,596	74,250	1312	1024	808	768
SUNXGA77	1024 X 768	77,069	62,040	84,375	1360	1024	805	768
SUNNEWS67	1280 X 1024	67,189	71,691	117,000	1632	1280	1067	1024
SUNNEWS76	1280 X 1024	76,107	81,130	135,000	1664	1280	1066	1024
S1152_66	1152 X 900	66,004	61,846	94,500	1528	1152	937	900
S1152_76	1152 X 900	76,637	71,809	108,000	1504	1152	937	900



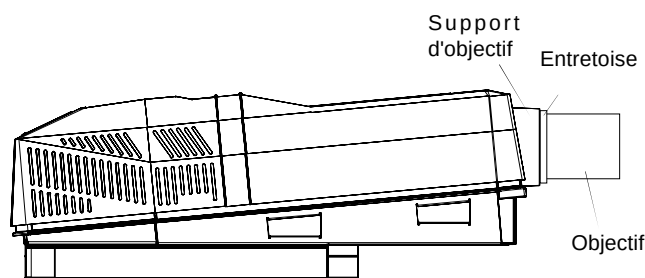
L'OBJECTIF

Focaliser l'objectif

Détacher l'entretoise de l'objectif en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Focaliser l'image en tournant le cylindre de l'objectif vers la gauche ou la droite. Attention : Ne pas trop dévisser, sinon l'objectif tombera du support d'objectif.

Quand l'image est focalisée, fixer la position de l'objectif avec l'entretoise de l'objectif en tournant cette entretoise dans le sens des aiguilles d'une montre.



La procédure pour nettoyer l'objectif

Procédure pour nettoyer un objectif HD (1.5-3:1) et HD (3-5.3:1).

Afin de réduire le risque d'abîmer la couche optique ou de graver les surfaces exposées de l'objectif, nous avons élaboré des conseils pour nettoyer les objectifs. EN PREMIER LIEU, nous vous conseillons d'essayer d'enlever toute poussière de l'objectif en soufflant de l'air sec déionisé. Ne pas utiliser aucun liquide pour nettoyer les objectifs.

Un chiffon Toraysee™ est compris dans chaque paquet de nettoyage.

Suivre les pas suivants :

1. Toujours nettoyer avec un chiffon Toraysee™ propre.
 2. Toujours frotter en une seule direction. Ne pas frotter en avant et en arrière sur la surface de l'objectif vu que cela risque d'introduire de la crasse dans la couche optique.
 3. Ne pas laisser le chiffon dans une chambre ouverte ou une poche d'un tablier, ce qui peut contaminer le chiffon.
 4. S'il se produit des taches lors du nettoyage, remplacer le chiffon. Des taches forment la première indication pour un chiffon sale.
 5. Ne pas utiliser un adoucissant lors du lavage du chiffon ou des draps adoucissants lors du séchage.
 6. Ne pas utiliser des produits liquides sur le chiffon ce qui contaminera le chiffon.
- Numéro d'ordre pour le nouveau chiffon Toraysee™ : R379058. Des autres objectifs peuvent également être nettoyés sans risque avec le chiffon Toraysee™.

Procédure de nettoyage pour les autres objectifs HD.

Afin de réduire le risque d'abîmer la couche optique ou de graver les surfaces exposées de l'objectif, nous avons élaboré des conseils pour nettoyer les objectifs. EN PREMIER LIEU, nous vous recommandons d'essayer d'enlever toute poussière de l'objectif en soufflant de l'air déionisé ou en brossant **avec douceur** à l'aide d'un pinceau à poil de chameau.

Objectif en plastique à plusieurs couches & tous les éléments en verre.

1. **NE PAS** arroser un liquide quelconque sur la surface de l'objectif.
2. **NE PAS** utiliser une substance sèche pour nettoyer la surface (chiffon sec, tissu, etc.).
3. Utiliser un détergent commercial liquide pour vitres. **NE PAS utiliser un aérosol.** Les autres détergents tels que l'acétone utilisée dans les laboratoires ou un mélange 70-30 d'éther éthylique et alcool éthylique peuvent également être utilisés. Il vaut mieux commencer par expérimenter avec une petite espace de l'objectif si vous n'êtes pas certain du détergent.
4. Utiliser une étoffe de coton (un linge de coton qui a été plié plusieurs fois) ou un tissu facial doux (Charmin, Softweve, etc.).
5. Quand vous utilisez un détergent pour vitres, **humidifier l'étoffe ou le tissu** et essuyer la surface avec douceur. Ensuite sécher légèrement avec un nouveau tissu.
6. Quand vous utilisez de l'acétone ou un mélange d'éther éthylique, procéder comme suit : Plier l'étoffe ou le tissu plusieurs fois. Tremper le bout plié du tissu dans l'acétone. Commencer par le diamètre en face de vous et essuyer immédiatement l'objectif à couches avec peu de pression vers soi-même dans une ligne droite. Ne pas arrêter le tissu sur l'objectif. Essuyer à une vitesse qui correspond à la vitesse d'évaporation. Ceci est très important afin d'éviter des raies et des taches. Commencer par essuyer à un côté de l'objectif et continuer ce mouvement progressivement vers l'autre côté. Plier le côté utilisé et sale vers l'intérieur pour chaque mouvement de sorte que vous utilisiez un côté propre pour chaque mouvement. Ne pas essuyer une deuxième fois avec le côté utilisé et sali du tissu. Soyez prudent avec le côté peint, puisque l'acétone l'amortira.

Objectifs

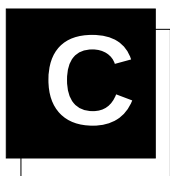
Cet appendice donne un résumé des tables et formules pour les objectifs disponibles pour le BARCOGRAPHICS 9200. Vous pouvez également trouver un résumé de toutes les tables, diagrammes et formules dans le manuel "Diagrammes d'installation pour les projecteurs BARCO ", numéro d'ordre : R5975924.

Les objectifs suivants sont disponibles :

Nom de l'objectif	longueur mm (pouce)	diam. objectif mm (pouce)	poids kg (lbs)	numéro d'ordre
HD(1.2:1)	253 (9.96)	189 (7.44)	8.7 (19.2)	R9829200
HD(2.2:1)	235 (9.25)	137 (5.39)	7.5 (16.5)	R9829060
HD(3.3:1)	149 (5.87)	152 (5.98)	4.3 (9.5)	R9829075
HD(4.0:1)	165 (6.50)	152 (5.98)	3.5 (7.7)	R9829145
HD(5:1)	238 (9.37)	164 (6.46)	5.1 (11.2)	R9829180
HD(7:1)	373 (14.68)	196 (7.72)	12.0 (26.4)	R9829090
HD(1.5-3:1)	460 (18.11)	260 (10.24)	13.0 (28.7)	R9829150
HD(3-5.3:1)	578(22.8)	225(8.9)	15.0(33.1)	R9829190

Les formules d'objectifs pour calculer la distance du projecteur

HD(1.2:1)	Mètre	$PD = 1.264 \times SW + 0.126 + (0.018/SW)$
	Pouce	$PD = 1.264 \times SW + 4.961 + (27.90/SW)$
HD(2.2:1)	Mètre	$PD = 2.0566 \times SW + 0.16 + (0.029/SW)$
	Pouce	$PD = 2.0566 \times SW + 6.299 + (44.95/SW)$
HD(3.3:1)	Mètre	$PD = 3.33 \times SW + 0.386 + (0.046/SW)$
	Pouce	$PD = 3.33 \times SW + 15.19 + (71.30/SW)$
HD(4.0:1)	Mètre	$PD = 4.02 \times SW + 0.50 + (0.06/SW)$
	Pouce	$PD = 4.02 \times SW + 19.69 + (93/SW)$
HD(5:1)	Mètre	$PD = 5 \times SW + 0.747 + (0.070/SW)$
	Pouce	$PD = 5 \times SW + 29.41 + (108.5/SW)$
HD(7:1)	Mètre	$PD = 6.911 \times SW + 1.414 + (0.096/SW)$
	Pouce	$PD = 6.911 \times SW + 56.06 + (148.8/SW)$
HD(1.5-3:1)	Mètre	$PD_{min} = 1.49 \times SW + 0.123$
		$PD_{max} = 2.983 \times SW + 0.145$
	Pouce	$PD_{min} = 1.49 \times SW + 4.84$
		$PD_{max} = 2.983 \times SW + 5.71$
HD(3-5.3:1)	Mètre	$PD_{min} = 3.126 \times SW - 1.08 \pm 0.2$
		$PD_{max} = 5.345 \times SW \pm 0.2$
	Pouce	$PD_{min} = 3.126 \times SW - 42.52 \pm 8$
		$PD_{max} = 5.345 \times SW \pm 8$



NUMEROS DE SOURCE 90 - 99

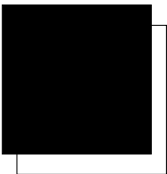
Numéros de Source 90 - 99

Ces numéros de source ne correspondent pas aux entrées physiques. Ils ne peuvent être utilisés que si le projecteur est pourvu d'un RCVDS 05 ou VS05. Un fichier de réglage complémentaire peut être créé pour ces numéros de source. Ce fichier peut contenir différents réglages. La relation entre les sources 0 - 9 et 90 - 99 est illustrée dans le diagramme ci-dessous.

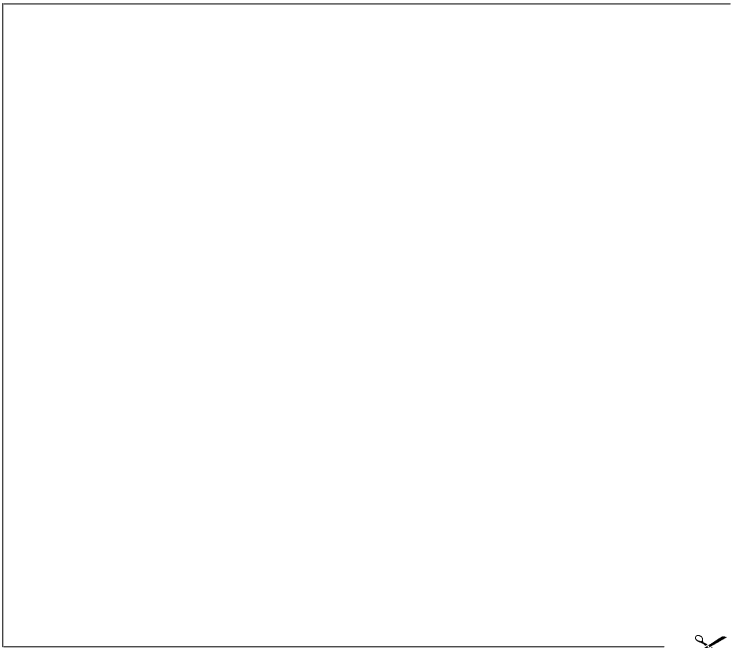
entrée 1	numéro de source 1 numéro de source 91	fichier A fichier A'
entrée 2	numéro de source 2 numéro de source 92	fichier B fichier B'
entrée 3	numéro de source 3 numéro de source 93	fichier C fichier C'
entrée 9	numéro de source 9 numéro de source 99	fichier I fichier I'

Suivre les étapes ci-dessous pour créer un deuxième fichier pour les sources 0 à 9:

1. Sélectionner la source entre 0 et 9.
2. Sélectionner le numéro correspondant entre 90 et 99 au moyen des touches numériques sur l'UCD.
3. Entrer le mode de réglage et charger un fichier correspondant. Si nécessaire, modifier ce fichier.
4. Sauvegarder le fichier et quitter le mode de réglage.



CARTE A INSERER UCD



RCU	
INPUT SOURCES	
PROJECTOR	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
INPUT SOURCES	
RCVDS	
1	
2	
3	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

RCU	
INPUT SOURCES	
PROJECTOR	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
INPUT SOURCES	
RCVDS	
1	
2	
3	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

